



A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

10/92

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / str. 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / Hfl 9,50 / DR 1200,- Nr. 10 Oktober 1992

KEINER IST
AKTUELLER!

LOTUS III
HEXUMA
B.C. KID
ZOOL
BEAST III

JETZT AUCH AM AMIGA
SIM EARTH
ROBIN HOOD

WAS KANN ATARIS NEUER?

FALCON 030
DER AMIGA-KILLER?

VIEL GELD FÜR WENIG ARBEIT?

STAR-
PROGRAMMIERER
PACKEN AUS!

UND SIE BEWEGEN SICH DOCH...

ANIMATION
FÜR EINSTEIGER

MIT IM HEFT
MULTIMEDIA-NEWS
&
GAME COMPILATIONS

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
DAS SCHWARZE AUGE • PLAN 9 FROM OUTER SPACE
FIRE & ICE • PREMIERE
GUY SPY • LEGEND
HOOK • DUNE
1869 U.V.A.

LOTUS III

THE FINAL CHALLENGE



Sie
wollen
das
Rennspiel
der
Zukunft?

Inklusive

RECS

racing environment construction system

O.K. — hier ist es.

LOTUS III — The Final Challenge.

Das Beste aus Lotus I und II.

kombiniert mit dem einzigartigen RECS,
das revolutionäre Konstruktionssystem
für individuelle Rennstrecken.



Sie wollen eine Rennstrecke,
die das letzte von Ihnen
abverlangt? Oder lieber eine
gemütliche sonntägliche Kaffeefahrt?
Kein Problem! Mit RECS können Sie
eine nahezu unendliche Vielfalt an
Rennstrecken entwerfen. Aber sind Sie
auch gut genug, um einen Lotus Elan,
Esprit oder M 200 zu fahren?
Probieren Sie es aus. Auf den
64 Rennstrecken oder auf einer
von 5 Trillionen RECS-Strecken.



GREMLIN

MF

MicroProse Software

Approved and Licensed product of Group Lotus PLC. © 1992 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved.

SHOWTIME

Als Commodore bekanntgab, daß man sich von der traditionellen Amiga-Show in Köln zurückziehen wolle, um in Frankfurt eine eigene Messe auf die Beine zu stellen, hat sich so mancher gefragt, ob das nicht etwas zuviel des Guten wäre.

Daß sich der „Krieg der Messen“ aber zu einem wahren Gladiatorenkampf hochschaukeln könne, hat wohl niemand geahnt!

Am wenigsten AMI-Shows, der Veranstalter des eingesessenen Spektakels in der Rhein-Metropole. Dort brütete man noch über den Problemen einer Amiga-Messe ohne Commo, als aus Frankfurt die Kunde nach Köln schallte, daß sich das zuständige Veranstalter-Trio (Commodore, Fairs & Fun und ICP) uneinig war; plötzlich schien die gesamte Konkurrenz-Show fraglich. Die Muttercompany wollte ihre „World of Commodore“ nun nämlich ohne Fairs & Fun durchziehen, der Mitorganisator behauptete jedoch, daß ihm die Halle zur Verfügung stünde. Und ohne Halle keine Messe...

Für die Aussteller wurde die Situation immer verworren: Bei Fairs & Fun wollte man die Sache gegebenenfalls im Alleingang starten, die Commo-Jungs behaupteten ihrerseits, die Halle in Frankfurt gebucht zu haben, und die zuvor so schnöde kaltgestellten AMI-Shows waren der la-

chende Dritte. Wir aber standen vor einem echten Dilemma — welche Messe sollten wir denn nun mit unserer Anwesenheit abeln? Gottlob hat sich die Zwickmühle zwischenzeitlich in heiße Luft aufgelöst: Ende November findet in Frankfurt die „World of Commodore“ mit angeschlossener „Amiga 92“ (ohne Fairs & Fun...) statt, bereits Anfang Oktober gibt's die Kölner Messe, welche sich nun „AMI-Expo 92“ bzw. „Computer Shopper Show“ nennt.

Der eigentliche Witz aber ist, daß die ganzen Querelen auch ihr Gutes hatten. So bieten beide Shows eine eigene Entertainment-Halle, auf die sich die interessanten Aussteller nun ziemlich gerecht verteilen — darunter auch der Joker! Ja, wir haben den salomonischen Weg gewählt und sind jetzt in Köln UND Frankfurt mit einem Stand vertreten. Näheres erfahrt Ihr in unserem Messe-Vorbericht mit anschlossenem Preisaus schreiben, wo es Freitickets zu gewinnen gibt. In diesem Sinne: Viel Spaß mit dem neuen Heft, wir sehen uns dann hoffentlich in Köln oder Frankfurt — it's Showtime!

Euer
Michael





LOTUS III

DAS ABENTEUER RUFT! Wer wagt sich an „Waxworks“, das gruselige Wachsfigurenkabinett der Elvira-Macher? Wer überlebt den Another World-Nachfolger „Flashback“ und wer die „Legends of Valour“? Wer traut sich ins Spukhaus von „Hexuma“? Adventures von morgen und heute auf den Seiten 9, 10 und 14

JEDE MENGE NACHSCHUB! Sind auf Schillerscheibe endlich Lichtblicke in Sicht? Gibt es viel und gute Soft für wenig Geld auch auf legalem Weg? Neuheiten für das CDTV, aktuelle Spielesammlungen und Budget-Perlen auf den Seiten 76/77, 78 und ab Seite 102

SATTER SOUND! Zur Feier seiner brandneuen CD verlost Chris Hüsbeck signierte Scheiben und feine Hardware, auf der sie laufen — in diesem Preisausschreiben ist wirklich Musik drin! Das Konzert findet statt auf Seite 57



Chris Hüsbeck

3 X JUMP & FUN! Entert die Plattformen mit dem Alien-Ninja „Zool“, staunt über die superbe Konsolen-Konvertierung „B.C. Kid“ und genießt das Grafik-Spektakel „Premiere“! Hüpfer, Helden und ein Hit auf den Seiten 34/35, 45 und 48/49

PREMIERE



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Outlander	8
Waxworks	9
Flashback	10
Legends of Valour	10
Mailbox	20
Crack!	36
Special:	40
Wissenswertes über Programmierer	
PD-Box	42
Impressum	44
Krieger-Comic	44
Up & Down	54
Messevorschau:	56
Consumer Shopper Show	
World of Commodore	
Preisausschreiben:	57
Chris Hüsbecks CD-Competition	
Special:	58
Falcon 030 — Der Amiga-Killer?	
Know How	59
Know How Index	70
Eins zu Eins?	76
CDTV-Konvertierungen im Kurztest	
Multimedia	78
Nützliches & Unnützes für das CDTV	
Ruhmeshalle	80
Joker-Galerie	88
Brork-Comic	90
Seitenhiebe	91
Computer-ABC	92
Klassiker:	101
Holiday Maker	
Marktübersicht:	102
Alle neuen Compilations	
Die Budget-Bühne	105
Empfehlenswerte Sonderangebote	
Kicker-Cup	106
Joker-Index	108
Kleinanzeigen	109
User-Club	
Animation für Einsteiger	116
Multimediakurse:	
Gitarre & Klavier	118
Joker-Comic	119
Stromausfall:	120
Ashes of Empire	
Droids	
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Dark Queen of Krynn	94
Dick Tracy	96
Hexuma	14
Legend of Robin Hood	98
Treasures of Savage Frontier	72

Action

Beast III	16
Cyberblast	18
Dojo Dan	97
Nova 9	50
Premiere	48

Geschicklichkeit

B.C. Kid	45
Bumpy's Arcade Fantasy	96
Crazy Sue 2	83
Paramax	30
Zool	34

Simulation

Air Warrior	30
Dynatech	18
Red Zone	28
Sim Earth	74
Soccer Pinball	50

Sport

California Games II	32
Espana — The Games 92	82
European Championship 92	82
Liverpool	46
Lotus III	12
Match of the Day	52
Touchdown!	94

Strategie

Arena 2000	46
Conflict: Korea	100
Omar Sharif's Bridge	100
Sabre Team	71
Sexy Droids	52
Tiny Skweeks	97

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	105
BushBuck	84
CDTV-Games	76
Compilations	102
Links Datadisk	85
PD-Games	42
Populous 2 Datadisk	33



BEAST III

HEITER WEITER! Sequels, auf die wir schon lange gewartet haben: „Lotus III — The Ultimate Challenge“, „Beast III“ und „California Games II“ sind da! Fortsetzung folgt auf den Seiten 12/13, 16 und 32

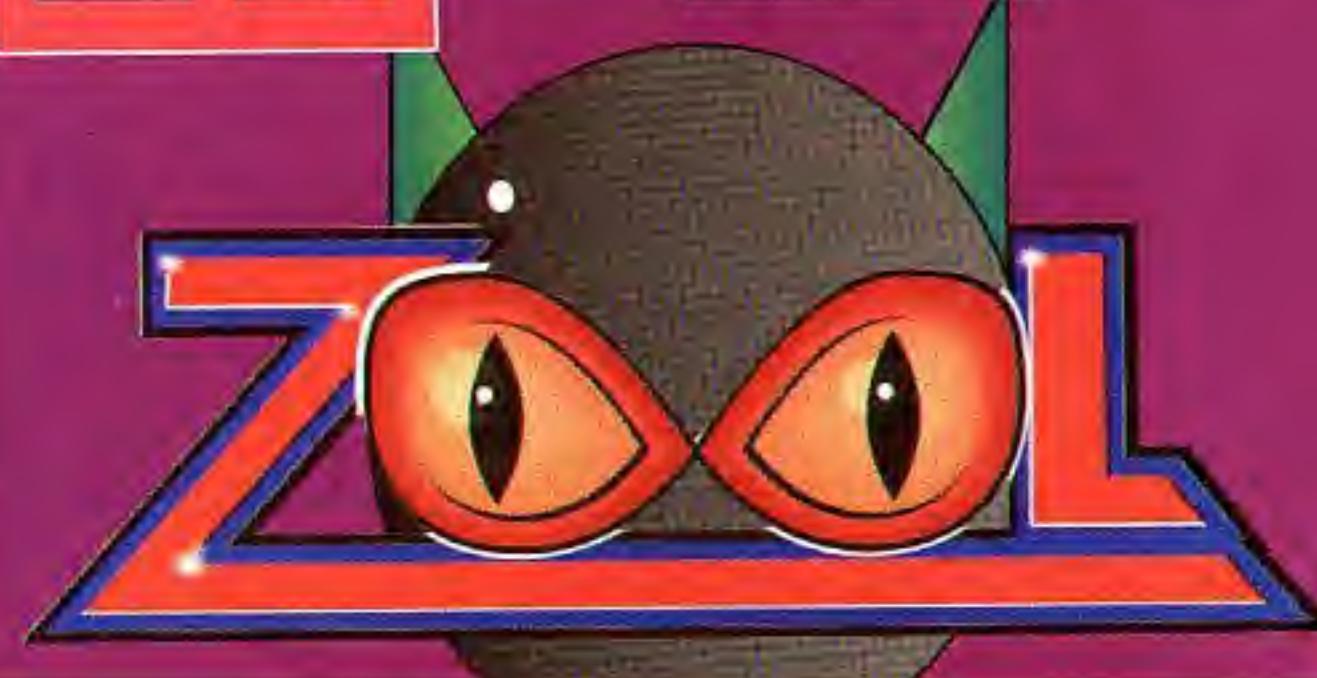
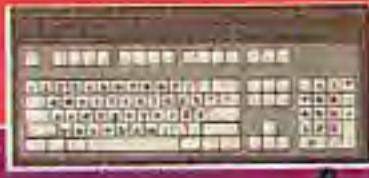
WILDE VEKTOREN! Hat Psygnosis mit „Red Zone“ das ultimative Motorradrennen abgeliefert? Ist On-Line mit „Air Warrior“ die schlechteste Flugsimulation aller Zeiten gelückt? Zündschlüssel rein, Fahrgestelle raus und ab auf die Seiten 28 und 30

MASSIG MESSE! Unser Vorbericht verrät, was Euch auf den Amiga-Shows in Köln und Frankfurt erwartet, außerdem gibt's Freitickets zu gewinnen! Erste Infos über die beiden Großereignisse auf Seite 56

CALIFORNIA GAMES II



HEISSE EISEN! Was taugt Ataris neuer Wunder-Rechner „Falcon 030“, und kann er dem Amiga das Wasser abgraben? Was verdient ein Programmierer, und wieviel muß er dafür arbeiten? Peinliche Fragen und knallharte Antworten an und von Erzkonkurrenten und Digi-Stars auf den Seiten 40/41 und 58



Betriebsgeheimnis

Die schöne Tradition der Kurz-Interviews mit unseren Kollegen haben wir in letzter Zeit ja arg schleifen lassen, also mußte diesmal Mr. Bescheidenheit dran glauben. Bühne frei für Werner den Einsilbigen, seines Zeichens Layouter und Comic-Genius!

?: Werner, Du arbeitest ja eher hinter den Kulissen, also stellt Dich doch mal kurz vor.

W: Nun, ich bin der Werner

Regnet, 27 Jahre alt und von Beruf Grafiker; das war's eigentlich schon.

?: Nicht ganz, es interessieren sich bestimmt noch zwei bis dreieinhalb Leser dafür, was Du beim Joker eigentlich genau machst.

W: Meinst Du? Na schön, ich mache zusammen mit Olli Wunderlich das Layout. Das heißt, ich puzzle Eure begnadeten Texte solange mit den Fotos zusammen, bis eine hübsche und lesbare Seite da-

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% - 10%) =	0
KATASTROPHE	(11% - 20%) =	2
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% - 30%) =	2
ZUM VERGESSEN	(31% - 40%) =	3
MUSS NICHT SEIN	(41% - 50%) =	4
NIX BESONDERES	(51% - 60%) =	7
IN ORDNUNG	(61% - 70%) =	7
SCHWER IN ORDNUNG	(71% - 80%) =	3
ERSTE SAHNE	(81% - 90%) =	6
MEGASTARK	(91% - 100%) =	0
HIT - AUSBEUTE	=	3

bei herauskommt — Ende!

?: Nur nicht so bescheiden, außerdem bist Du schließlich seit Urzeiten für den Joker Comic verantwortlich, und dazu beginnt in dieser Aufgabe Deine brandneue Serie mit dem „Krieger“!

W: Du übertreibst maßlos! Den Joker Comic zeichne ich erst seit Dezember '89, und der Krieger war zuvor schon mit zwei Strips im Rollenspiel-Sonderheft vertreten. Darf ich jetzt weiterarbeiten?

?: Nein! Sag uns zuerst, warum für Deinen Krieger der Rockus-Strip weichen mußte, hat Dir der Papagei nicht gefallen?

W: Quatsch. „Rockus“ war sogar recht gut. Aber Michael hat den Vogel gerupft, weil er

in anderen Magazinen fremd-gegangen ist. Deshalb habe ich jetzt noch mehr zu tun und muß daher...

?: ...noch verraten, welche Hobbies Du hast, stimmt's?

W: Nicht ganz, aber bitte. Da ich beruflich viel Zeit vor dem Bildschirm verbringe, spiele ich privat lieber auf der Gitarre als mit dem Computer. Manchmal auch am Akkordeon, auf Bongos und noch so ein paar komischen Instrumenten. Aber nun muß ich wirklich...

Tja, wie Ihr seht, gibt es sogar bei uns richtig arbeitseifige Leute — und nur diesen seltsamen Zeitgenossen verdankt Ihr es, daß es auch diesmal wieder eine ebenso hübsche wie lesbische Teststatistik gibt!



SOFT CONCEPT

It's where U get your hot stuff !

**Riesenauswahl an Hard und Software
BRANDHEISS .. !**

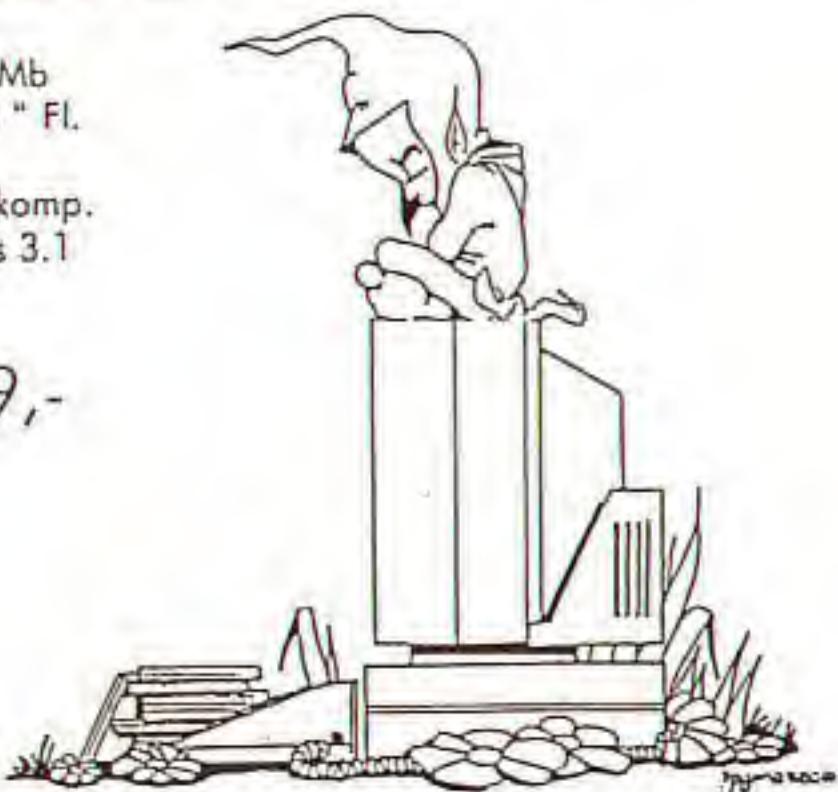
1869	Amiga	DM 69,-
SENSIBLE SOCCER	Amiga	DM 59,-
BEHOLDER II	Amiga	DM 49,-
LINKS 386'er	PC	DM 109,-
AMON RA	PC	DM 79,-
B17 FLYING FORTRESS	PC	DM 109,-
JOHN MADDEN II	PC	DM 69,-
RAISE OF THE DRAGON	PC	DM 59,-
KINGS QUEST V	PC	DM 59,-

386'er - 25 MHz 2Mb
105Mb Festpl. - 3.5" Fl.
VGA Farbmon.
Soundkarte SB-pro komp.
DOS 5.0 - Windows 3.1
Works 2.0 - Draw

nur DM 2389,-

**SupraFAX 14.400
512Kb + Uhr A500
3,5" Ext. Lauf.**

**DM 789,-
DM 69,-
DM 129,-**



**Hermannstrasse 12 - 1000 Berlin 44 - ☎ 030 - 621 40 66/67/68
Ladenlokal ca. 150 m vom Hermannplatz**

PERFEKT GETARNT?

Casio, Japans großer Spezialist für kleine Electronic-Gimmicks, hat wieder zugeschlagen — mit einer als Armbanduhr getarnten Mini-Datenbank! Genau das Richtige für jeden EDV-Bond...

Das Ding nennt sich „Flip-Top-Timer“ (oder auch IA-1000) und sieht auf den ersten Blick wie ein klassisch gestylter Analog-Wecker mit Lederarmband aus. Doch kann man den Uhrenteil hochklappen, schon kommt eine handliche Datenbank zum Vorschein, die sich als Kalender, Telefonbuch, Notizblock, Terminplaner und Taschenrechner verwenden lässt! Ja, sowas braucht der Geheimagent von Welt, da zahlt man 699,— DM glatt mit einem Lächeln, oder? Zu haben im Fachhandel bzw. den Uhrenabteilungen der Kaufhäuser; das coole Cabrio gehört allerdings nicht zum Lieferumfang.



PERFEKT GESCHRUMPT?

Miniaturisierung ist in, also müssen auch die Joysticks kleiner werden. So dachte man jedenfalls bei Dynamics und entwarf kurzerhand den originellen „Competition Pro Mini“.

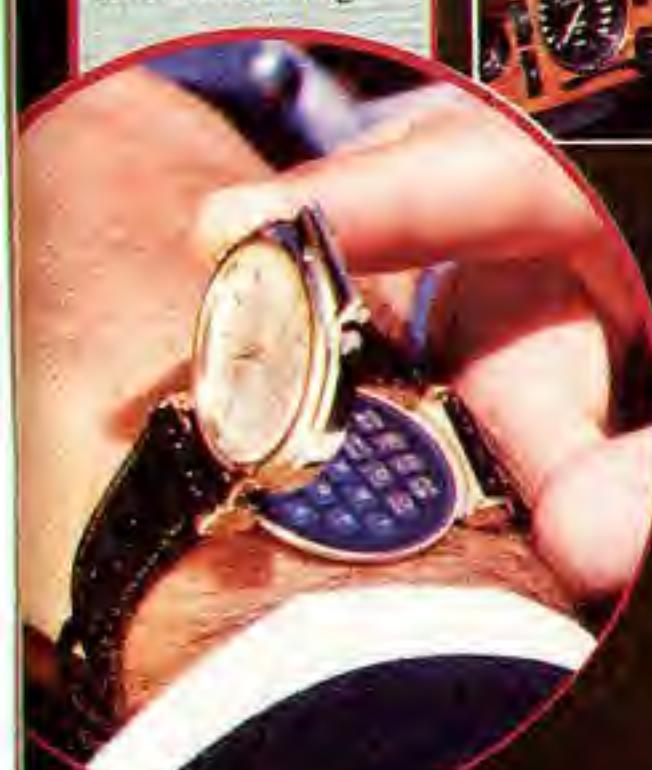
Originell ist der Kleine aber nicht nur wegen seines Formats, denn unter

den Feuerknöpfen schwitzen völlig neuartige (superhaltbare) Mikroschalter, und die Verpackung leistet gute Dienste als Diskettenbox. Tatsächlich arbeitet der Zwerg sogar exakter als sein großer Bruder, bloß die kleinen Knöpfchen sind nicht ganz unproblematisch. Aber Leute mit zierlichen Händen sollten sich das Gerät ruhig mal ansehen — am besten im Fachhandel, wo es je nach Ausführung für 29,— bis 39,— DM zu bekommen ist.



PERFEKT GETUNT?

Erinnert Ihr Euch an den Turbokarten-Vergleich im letzten Heft? Damals warten wir vergeblich auf den Nachfolger der „Biturbo“ — jetzt ist er da!



PERFEKT INFORMIERT?

Gehört Ihr zu diesen jungen, aufstrebenden Programmierern, die sich von bösen, geldgierigen Softwarefirmen ununterbrochen über den Tisch ziehen lassen? Dann hätten wir da einen interessanten Schmöker für Euch...

Im C.H. Beck-Verlag ist nun „Vertragsrecht für Datenverarbeiter“ erschienen, ein 365 Seiten starkes Werk des Diplom-Volkswirts und Rechtsanwalts Christoph Zahrt. Hier werdet Ihr haarklein über Vertragsrecht, Haftungsfragen, Geschäftsbedingungen, arbeitsrechtliche Probleme und ähnlichen Stoff

informiert; allerdings liest sich der Band wie eine Verordnung von EG-Bürokraten. Aber wer juristische Vorkenntnisse besitzt, wird es dennoch nicht bereuen, in der Buchhandlung 78.— DM lockermacht zu haben, lassen sich damit doch etliche Streitigkeiten bereits im Vorfeld vermeiden.

PERFEKT VERPACKT?

Über Commodores große Recycling-Aktion in Zusammenarbeit mit dem Expressdienst TNT haben wir Euch bereits informiert, aber jetzt geht die Muttercompany noch einen Schritt weiter!

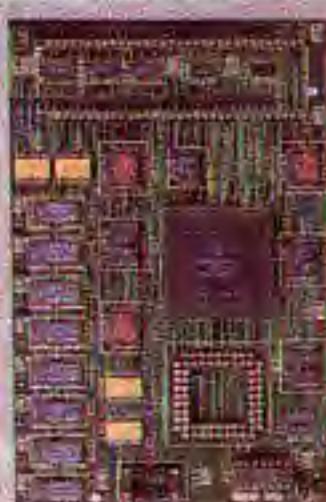
Ab sofort werden die

Modelle Amiga 500 und C 64 nicht mehr in Styropor verpackt ausgeliefert, stattdessen umhüllt man die Rechner liebevoll mit Wellpapp-Polstern aus Altpapier. Auch auf zusätzliche Transportverpackungen will der Konzern nun weitgehend verzichten. Wir meinen, solch edles Ansinnen hat allemal den grünen Öko-Stern am Schafwollband verdient — was meint Ihr?

Und er schlägt sich mit seinen 14 MHz gar nicht übel. Das sowohl für 500er wie auch 2000er taugliche „Turbosystem 2“ ist mit 1 MB RAM ausgestattet, lässt sich abschalten, kann mit einem mathematischen Coprozessor nachgerüstet werden und macht insbesondere den Sierra-Schleichen Feuer unter'm Hintern. Dafür geht der

Turboeffekt bei Actionspielen weitgehend verloren, aber man kann ja nicht alles haben. Wer zwar nicht alles, aber doch das Turbosystem 2 (für 499,— DM) haben möchte, wendet sich an:

Udo Neuroth
Hardwaredesign
Essener Str. 4
4250 Bottrop 1
Tel.: 02041/20424



Christoph Zahrt

Vertragsrecht für Datenverarbeiter

2. Auflage

Verlag C.H. Beck

P
R
E
V
I
D
W

Horizontal scrollende Shoot and Runs sind ja nix Neues, rasante Autorennen aus der Fahrerperspektive ebensowenig. Auch Spurensuche in Adventure-Manier kennt man — aber alles zusammen in einem Game?!

OUTLANDER



No Sir, eine derart ausgesallene Mixtur bekommt man nun wirklich nicht alle Tage serviert! Bereits das Vorabmuster machte uns den Mund gehörig wäßrig, umso gespannter sind wir auf die Endversion dieses originalen Programms. Produziert wird es derzeit von Mindscape, und zwar als Sega-Lizenz, stricken die Japaner doch gerade an einer Version für's Mega Drive. Das Szenario, um das es hier geht, ist so spannend, daß sich Konsolisten und Amigianer gleichermaßen auf Outlander freuen dürfen:

Die Erde ist nur noch eine post-apokalyptische, durch fehlgeschlagene Bio-Experimente zerstörte Wüste, draußen im „Wasteland“ hocken Kriminelle in Strafkolonien. Soweit hat ja alles seinen angestammten Platz, aber dann fällt es den Gaunern leider ein, daß sie doch mal eben einen wichtigen Genetik-Ingenieur entführen könnten, um mit seiner Hilfe entsetzliche Waffen zu bauen. Gedacht, getan



— und an dieser Stelle kommt Ihr in Gestalt des ominösen Outlanders ins Spiel. Denn wenn jemand den armen Professor wiederbeschaffen kann, dann dieser stickgesteuerte, mit Bleispritzer und Ehrgeiz ausgerüstete Söldner! Wie er das anstellt? Na, zunächst einmal, indem er von Stadt zu Stadt fährt und Anhaltpunkte über den Verbleib des Vermissten sammelt...

Soweit die beinharte Story, welche Kino-Freaks gewiß nicht ganz ohne Grund an John Carpenters düsteren SF-Klassiker „Die Klapperschlange“ erinnern dürfte. Doch auch die Technik stammt offensichtlich nicht von schlechten Eltern: Allein schon das Auto-Cockpit in den Fahrsequenzen entlockte der Joker-Belegschaft ein kollektives

noch selten über den Monitor gerasselt. Ob man nun auf Edel-Armaturen Wert legt, auf Sportlenker oder Rückspiegel, das Outlander-Mobil läßt keine Wünsche offen. Ja, die Karre kann sogar frisch drauflosballern, um eventuelle Gegner von der Fahrbahn zu pusten. Frisch geballert wird auch (nach Verlassen des Fahrzeugs) in den hübschen 2D-Sequenzen, wo sich der ledergekleidete Kämpfer mit seiner Wumme in der Hand durch Ortschaften und Gefangenengelager mähen muß, um die benötigten Informationen zu beschaffen.

Wie gesagt, sieht Outlander grafisch schon sehr beeindruckend aus, von der Landkarte über diverse Sonderperspektiven (z.B. Blick aus dem Seitenfenster des Autos) bis hin zu den wüsten Wüstenlandschaften samt ihren glatt animierten Sprites konnte das Demo von A bis Z überzeugen. Inwieweit der Sound und letzten Endes auch das vielversprechende Gameplay überzeugen können, wird sich dagegen erst im November erweisen. Dann fällt bei Outlander der erste Schuß, und das ist bekanntlich immer der Startschuß! (jn)



Der Meister des digitalen Schreckens holt zum Nachschlag aus: Nach „Elvira I & II“ schickt uns Spieldesigner Mike Woodroffe demnächst ins Wachsfigurenkabinett des Grauens — Gänsehaut wird garantiert!

WAXWORKS



Wie bei den Games um die Mitternachts-Queen handelt es sich auch hier wieder um ein Grafikadventure mit einem Hauch von Rollenspiel; der Held ist also erneut mit Hitpoints und Charakterwerten ausgestattet, die nach und nach verbessert werden können. Auch die subjektive 3D-Perspektive und den Inventory-Screen kennt man bereits aus den Vorgängern, wie überhaupt das gesamte Gameplay von Waxworks an die Abenteuer der vollbusigen Horror-Lady erinnert. Es wird daher Multiple-Choice-Unterhaltungen, irrwitzige Animationen, diverse Waffen (die am Bildschirm zu sehen sind) und vor allem eine schön schaurige Story geben:

Euer Ur-Ur-Urahn war ein Hexenjäger der übelsten Sorte, unter anderem hat er mal einer Zigeunerin die Hand ab-

hacken lassen. Das hätte er aber besser sein gelassen, denn in ihrem gerechten Zorn hat die Frau alle Zwillinge in seiner Familie über Generationen hinweg verflucht — mit dem Ergebnis, daß nun immer einer der Twins abgrundtief böse und der andere ein lieber Kerl ist. Wie unschwer zu erraten, mimt man hier kein Einzelkind; und wer den Fluch nicht abwenden kann, wird nicht nur mit seinem Geschwisterchen Troubels bekommen!

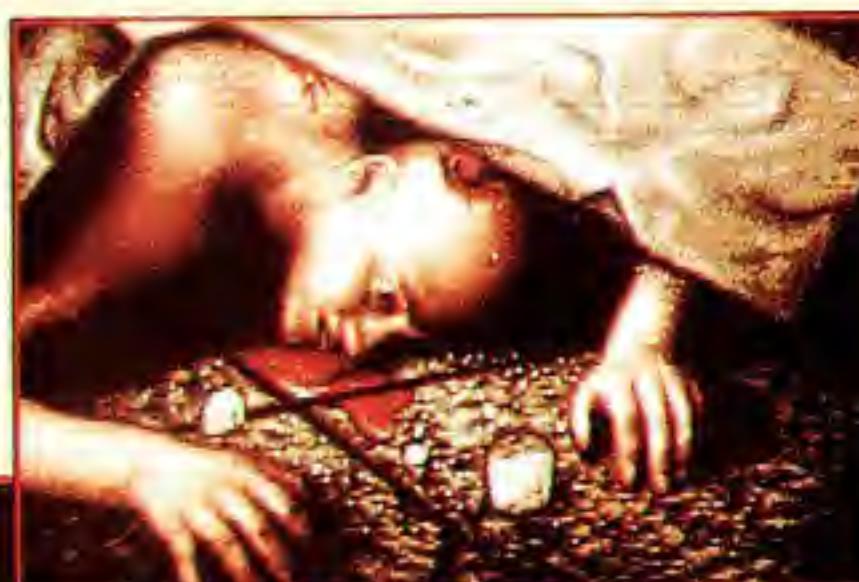
sin hindern soll, oder gar feststellt, daß auch Jack the Ripper zur Familie gezählt werden muß. Einen Ausflug über einen Zombi-Friedhof und einen weiteren in die Zukunft später, steht schließlich die Begegnung mit der fluchenden Zigeunerin höchstpersönlich am Programm...

Jedes dieser Szenarien hält eine Vielzahl gruseliger Überraschungen

(zack, ab ist der Kopf...) und kniffliger Rätsel parat, darunter auch einige Actionsequenzen. So hat man z.B. in der ägyptischen Pyramiden-Kulisse nicht nur einer bösen Steinfalle auszuweichen, auch ein vertracktes Wasserleitungssystem will überlistet sein. Wer sich für die gespenstischen Puzzles Hilfe aus dem Reich der Toten verspricht, darf übrigens via einer magischen Kugel mit den Geistern Kontakt aufnehmen. Daß die ganze Mär zudem in überirdischer Grafik und mit atmosphärischem Sound präsentiert wird, braucht niemanden zu wundern; man denke nur an „Elvira“ oder sehe sich unsere Bildschirmfotos an.

Wer die Endversion sehen will, wird noch dieses Jahr bedient, was aber wohl nur für ältere Horrorfans gilt — wegen der superknackigen Schockeffekte empfiehlt Accolade nämlich, Kinder und Jugendliche von Waxworks fernzuhalten!

(C. Borgmeier)



Da trifft es sich gut, daß Euer Onkel die neueste Ausstellung in seinem Wachsfigurenkabinett den Schandtaten der Familien-Schänder gewidmet hat. Durch insgesamt fünf Abteilungen gilt es zu streifen, wobei man etwa einen ägyptischen Hohepriester am Einsargen einer lebendigen Prinzessin

ADVENTURES MADE BY U.S. GOLD

Lange Jahre galt der englische Branchen-Riese als reiner Action-Spezialist, mittlerweile hat sich die Company auch zum Abenteuer-Lieferanten gemauert. Hier erfahrt Ihr, welche Lieferungen demnächst anstehen!

FLASHBACK

Wie jedermann weiß, steht die französische Delphine-Truppe bei U.S. Gold unter Vertrag; jüngstes Ergebnis der Zusammenarbeit war der letztjährige Polygon-Knaller „Another World“. Und weil nichts so erfolgreich ist wie der Erfolg, fährt auch das neue Action-Adventure auf der gleichen Grafik-Schiene weiter — nur daß Flashback um einiges detaillierter, bunter und schneller unterwegs sein wird als sein bemerkenswerter Vorgänger!

Inhaltlich dreht sich wieder alles um einen Forscher: Dr. Hart macht die erstaunliche Entdeckung, daß die allermeisten VIPs in Wirklichkeit getarnte Aliens sind. Pech für ihn, daß die Außerirdischen den Braten riechen und ihn kidnappen. Er erwacht mit Gedächtnisschwund im Kranken-

haus, kann fliehen und... muß feststellen, daß er sich nicht mehr auf der Erde befindet! Was nun folgt, sind

fünf gigantische Level voller haarsträubender Action und hirnsträubender Knobelei mit nahezu ruckelfreien 3D-Animationen und tollen Zwischengrafiken. Wer „Another World“ mochte (und wer möchte es nicht?), dürfte also von Flashback begeistert sein, und das hoffentlich noch vor Weihnachten.

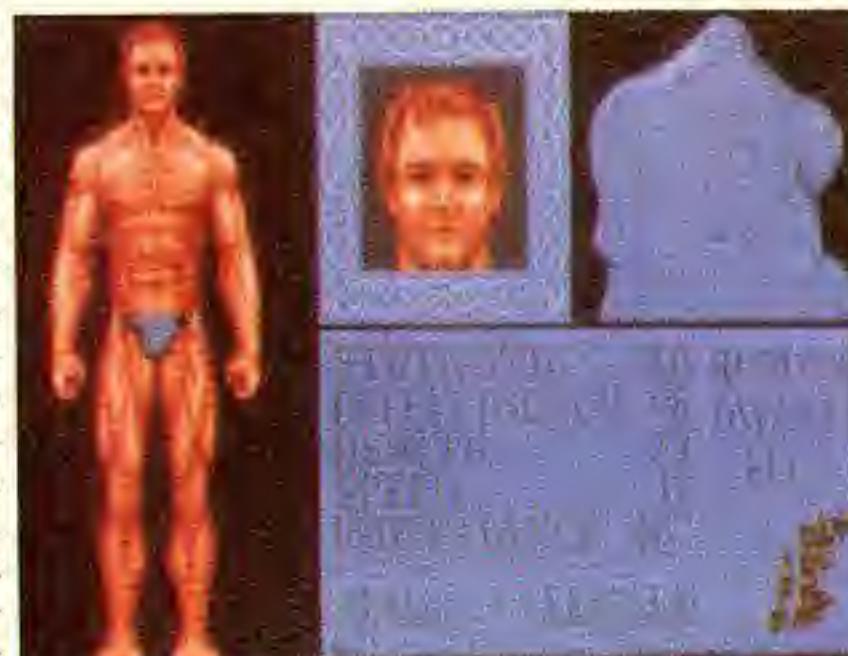


Flashback

LEGENDS OF VALOUR

Aber auch bei den Eigenproduktionen will U.S. Gold

Flashback

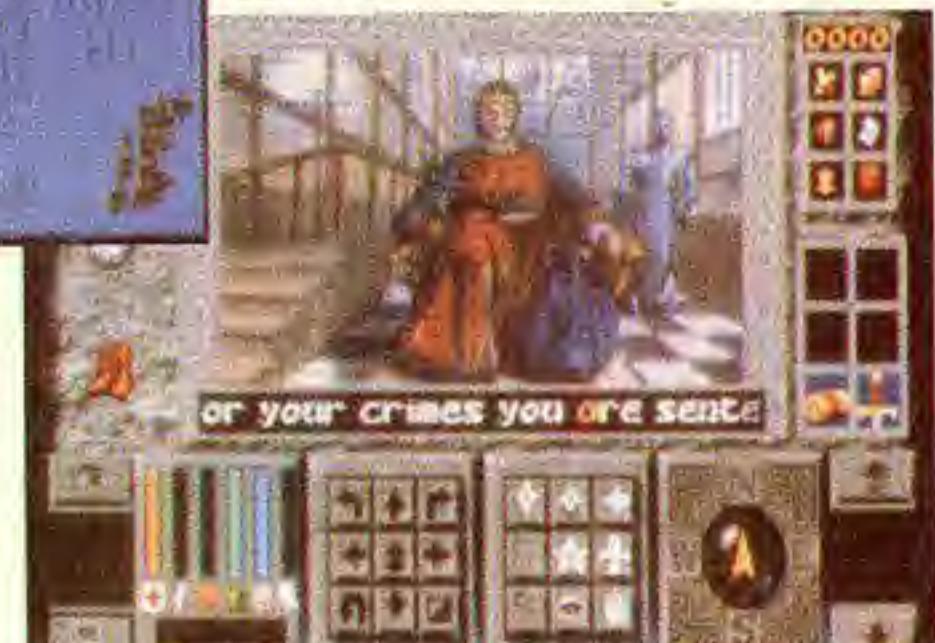


Legends of Valour

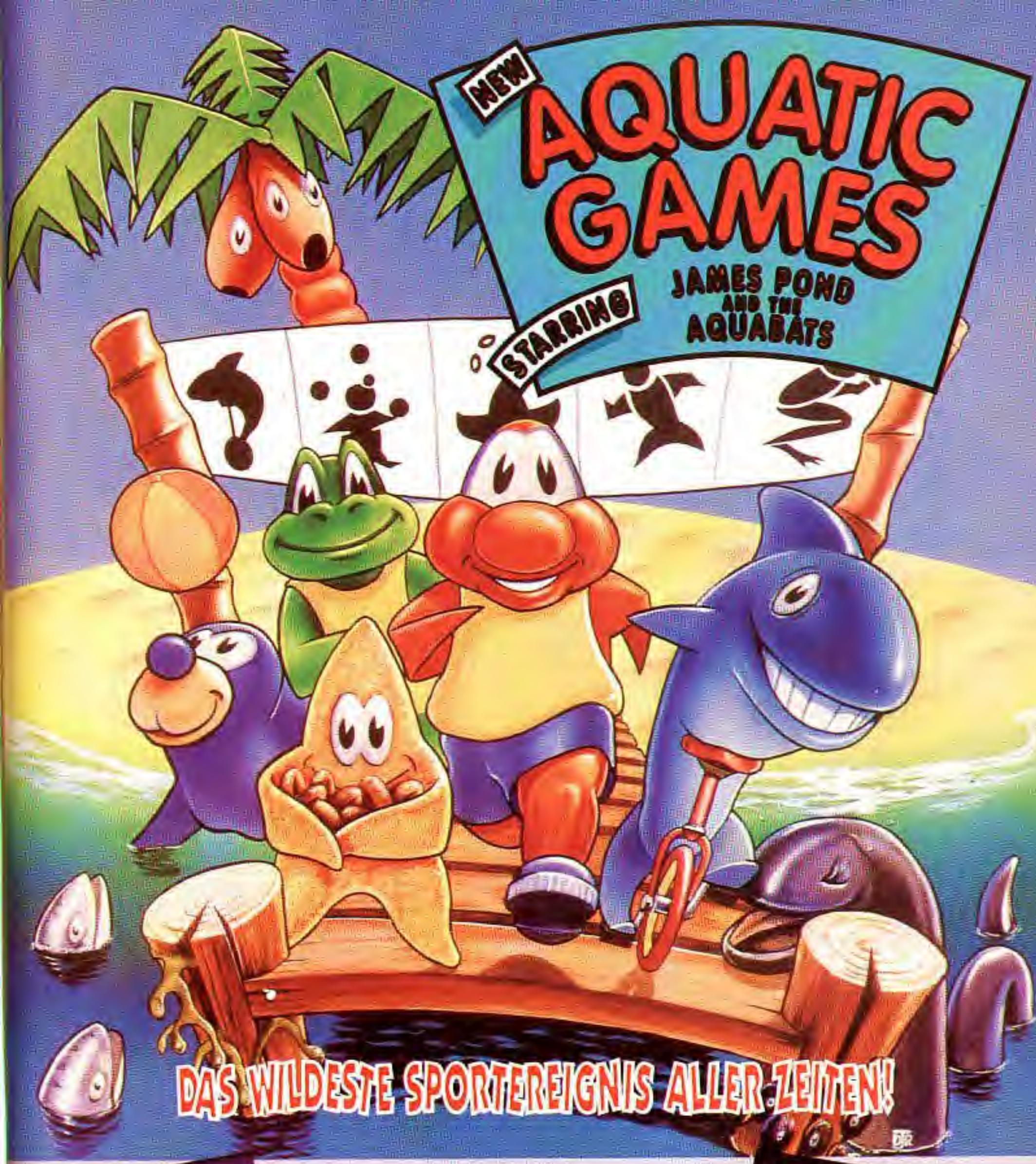
nun neue Wege gehen, dementsprechend soll dieses Game so etwas wie das ultimative Solo-Rollenspiel werden. Wir möchten's durchaus

glauben — oder hättet Ihr ein schnelles Virtual Reality-3D im Stil von „Ultima Underworld“ am Amiga für möglich gehalten? Nein? Wir ebenfalls nicht, aber genau

so wird es kommen, wenn man dem „Corporation“-Programmierer Kev Bulmer glauben darf! Doch auch in Sachen Game-



Legends of Valour



AQUATIC GAMES

JAMES POND
AND THE
AQUABATS

NEW
STARRING

DAS WILDESTE SPORTEREIGNIS ALLER ZEITEN!

Vor ihrer nächsten großen Mission brauchen James Pond und seine Kumpel ein wenig Spaß und Spiele! Pond muß sich fit halten, um es mit dem niederträchtigen Dr. Maybe aufzunehmen - mit verrückten Wettbewerben wie dem 100 Meter Splash, dem Hopsen, Hüpfen und Springen und dem Froschhüpfen bringt er sich in Schwung. Ein Gespritzte und Geplansche wie es im Buche steht.

Erhältlich - Amiga (September) & ST (Oktober)



MILLENNIUM

© Millennium 1992

MILL COURT, GREAT SHELFORD, CAMBRIDGE CB2 5LD UK.

Vertrieben von



ELECTRONIC ARTS™



LOTUS 3

The Ultimate Challenge

Core Designs Jaguar war fraglos ein Superbolide, und auch die neuen Vektor-Öfen von Psygnosis sind nicht zu verachten — aber der Klassiker unter den Amiga-Flitzern ist ganz klar Gremlins Lotus! Start frei zur dritten und entscheidenden Runde...



Sehr hübsch, den nehm ich!

Zwei Vorgänger, zwei Hits — da sind die Erwartungen natürlich hoch gesteckt. Kann Lotus 3 seinem Namen gerecht werden, indem es tatsächlich die ultimative Herausforderung im digitalen Rennsport darstellt? Reicht der Oktangehalt im Blut der Programmierer, um wirklich nochmal einen draufzusetzen, oder bekommen wir es nur mit einem müden Abklatsch vergangener Erfolge zu tun? Die Sorgen waren überflüssig, alle Spekulationen müßig: Teil drei der Lotus-Saga ist eine perfekte Kombination aus den besten Spiel-elementen der Vorgänger, gewürzt mit einem spektakulären Intro, fünf brandneuen Szenarien, einem zusätzlichen Auto und dem außergewöhnlichsten Kurs-Designer, den wir je gesehen haben!

Aber vor die Zieldurchfahrt haben die Streckenposten bekanntlich die Startflagge gesetzt, also beginnen wir erst mal ganz bescheiden mit den grundsätzlichen (Einstell-) Möglichkeiten und Optionen im Hauptmenü. Dort dürfen die ein oder zwei Spieler ihren Namen eingeben, zwi-

dann dem „Championship Style“ (Plazierung) bzw. dem „Arcade Style“ (Zeitlimit), dazu gibt's den „Circuit“-Modus (ein Rundkurs), den „Run“-Modus (eine lange Strecke) und schließlich noch

sprünglichen Lotus Esprit Turbo stehen jetzt ein Lotus Elan sowie ein M 200 für den Ausflug bereit. Anschließend folgt noch der obligate CD-Player, wo man sich unter sechs hervorragenden Musik-



Verkehr ist doch was
Schönes...

eine (namenlose) Mischung aus allen aufgezählten Elementen. Tja, wer die Wahl hat, hat die Qual...

Die Qual der Wahl hat man als Pilot auch bei den Boliden, denn neben dem ur-

stücke seine Soundbegleitung herauspicken darf. Auch wenn der Gasfuß schon juckt, wir können unmöglich losfahren, ohne zuvor über die wirklich bahnbrechende Neuerung von Lotus 3 ge-

Mit Vollgas durch Wind & Wetter



sprochen zu haben — das „Racing Environment Construction System“, kurz RECS genannt.

Dieses ausgetüftelte System kann nämlich weit mehr als ein herkömmlicher Streckenbaukasten, bei dem die einzelnen Kurven, Büsche etc. von Hand aneinander gereiht werden müssen. Stattdessen arbeitet RECS mit einem elfstelligen Code, wobei eine Ziffer beispielsweise für den Kurvenanteil in Prozenten steht, eine andere für den Schwierigkeitsgrad, die nächste für die Kurslänge und so weiter und so fort. Man braucht also nur die entsprechende Codeziffer einzugeben, und schon ist die persönliche Hausstrecke fix und fertig. Sollte sich dann herausstellen, daß es doch zu viele/wenige Hügel sind, oder die Computergegner viel zu schnell/lang-



Der gute alte Splitscreen

Zoom-Effekt ist so sensationell wie eh und je. Insgesamt ist die Angelegenheit vielleicht sogar einen Tick schneller geworden, die Kon-

ten sich nun nämlich nicht mehr auf acht, sondern auf dreizehn unterschiedliche Renn-Welten. Außer Schnee, Wald, Wüste, Autobahn, Nebel, Nacht, Sumpf und Sturm gibt es jetzt auch schaurig heulenden „Wind“, verkehrsbehindernde „Bauarbeiten“, schlüpfrigen „Matsch“, ein „Gebirge“ mit guter Fernsicht und last not least die „Zukunft“, wo es natürlich durch lauter futuristische Landschaften geht.

Die Steuerung ist einmal mehr über alle Zweifel erhaben, so wie das gesamte Gameplay nach wie vor überzeugen kann. Wenn nun jemand behauptet, das Spielprinzip wäre dank der vorangegangenen Lotus-Modelle und des grundsätzlich ähnlichen „Jaguar XJ 220“ schon ausgelöscht, dann hat er nicht recht — Lotus 3 ist mehr als eine schlichte Zu-

sammenfassung des bisher Dagewesenen. Nein, durch die vielen neuen Spielemente und den genialen Kursdesigner ist es schlicht und ergreifend der Höhepunkt eines Genres! Sicher, das eine oder andere Feature mag einem bekannt vorkommen, aber was macht das schon, wenn dem Hochgeschwindigkeits-Automobilisten dafür Fahrspaß pur geboten wird? Wer da mäkelt, der muß sich auch bei jedem neuen Rollenspiel darüber aufregen, daß schon wieder Monster auftauchen... (C. Borgmeier)



sam fahren, genügt die Änderung von ein, zwei Ziffern, um den Kurs zu optimieren. Daher war hier auch eine Speichermöglichkeit für die selbstgestrickten Asphaltpielen überflüssig, sie sind ja alle schon vorhanden und können jederzeit mit dem passenden Code aufgerufen werden. So, nun ist es aber wirklich soweit: Gentlemen, start your Engines!

Wie bei „Lotus 2“ wird im Solo-Modus der volle PAL-Screen ausgenutzt, während man zu zweit über einen Splitscreen donnert. Die 3D-Grafik ist von gewohnter Güte, sprich, beim Durchfahren von Pfützen spritzt das Wasser hoch, im Nebel sind die anderen Fahrzeuge nur schemenhaft zu erkennen, und der

Die Anlage würde sich in unserem Redaktions-Käfer auch ganz gut machen!

Kurrenz ist jetzt schön bunt, und auf alle Fälle wird in den neuen Szenarien mehr Abwechslung geboten. Die 64 vorhandenen Strecken verte-



LOTUS 3 (GREMLIN)

3D - AUTORENNEN

85%
„ULTIMATIV“



GRAFIK	82%
ANIMATION	86%
MUSIK	88%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	86%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST-CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

HEXUMA

Die Schatten werden länger und die Bäume kahler, kurzum der Herbst ist da — und mit ihm das passende Text/Grafikadventure der Weltenschmiede. Es wartet ein deutschsprachiges Grusical für Feinschmecker!



Denkarbeit im Geisterhaus

Mittlerweile dürfen die bayerischen Programmierer unter den Fittichen der Schleswig-Holsteiner Company Software 2000 ja ein Begriff sein, denn nach ihrem 90er Erstling „Das Stundengläs“ fand vor einem Jahr auch der Nachfolger „Die Kathedrale“ seine Fangemeinde unter den Abenteurern. Diesmal ridt die Weltenschmiede zur Hausbesichtigung ein...

Das vorgeführte Anwesen steht auf just jenem Boden, der einst eine verfluchte Ritterburg beherbergte. Kein Wunder, wenn die ahnungslosen Erbauer mit ihrer Hütte nicht glücklich wurden, spukte es darin doch dermaßen, daß Mitglieder der Familie Hawthorne sogar im Irrenhaus landeten. In den 20er Jahren versuchte dann ein Wissenschaftler namens Owen Jugger dem Geheimnis auf die Spur zu kommen, und das sogar mit gewissem Erfolg — bis ihn ein ungewisses Schicksal ereilte. Ganz gewiß ist nur, daß der Schuppen heute einer Immobilienfirma gehört, in deren Auftrag Ihr ein wenig aufräumen sollt. Mitten im Großreinemachen wird Euch plötzlich ein an Mr. Jugger adressiertes Päckchen zugestellt, das lockere 70 Jahre unterwegs war. Unter anderem findet sich darin Juggers Tagebuch.

aus dem so einiges über den Kult um einen schlafenden Götzen namens Kal bzw. sein Auge (ein in sechs Teile zer-



Keine Gegend für einen nächtlichen Spaziergang!

selbst die breite Textbox vermeidet recht geschickt den gefürchteten Bleiwüsten-Look, und für die gelungene Mu-

übernommen werden, die sich jetzt übrigens wesentlich besser editieren läßt als anno „Kathedrale“. Zusätzlich wurde noch eine Kompaßrose eingebaut, welche alle vorhandenen Ausgänge anzeigt, und selbst ein feines Automapping fehlt nicht.

Ja, was fehlt denn dann eigentlich? Bei Hexuma fehlt eigentlich gar nix, aber vielleicht fehlt ja noch Hexuma — in Eurer Sammlung! (jn)



sikuntermalung wurde gar Altmeister Chris Hülsbeck bemüht. Auf gruselige Sound-FX muß man zwar verzichten, bequeme Handhabung gibt's dafür im Überfluß. So konnte die Maus-Dressur gegenüber dem diesbezüglich eh schon tollen Vorgänger nochmals verbessert werden: Um keinen Platz wegzunehmen, erscheint das Iconfeld nur noch auf Wunsch, und der Cursor zeigt wichtige Grundfähigkeiten wie etwa „Untersuche XY“ nun automatisch an, wenn man im Bild umherfährt. Diese Anweisung kann dann einfach per Klick in die Befehlszeile

Zugegeben, alte Gemäuer, fremde Dimensionen und kaputte Klunker sind wahrlich nichts Neues im Abenteuer-Gewerbe, aber die Story wird hier phantasievoll erzählt, hat Atmosphäre und macht Spaß. Genau wie die sorgfältig zurechtgeschliffene Technik, denn der gesamte Screen wirkt hübsch bunt, was nicht zuletzt den vielen, bei passender Gelegenheit eingeblendeten Bildchen zu verdanken ist. Ja,

HEXUMA (SOFTWARE 2000)	
GRUSEL - ADVENTURE	
82%	„GESENSTISCH GUT!“
GRAFIK	66%
ANIMATION	-
MUSIK	76%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

WING COMMANDER. JETZT ENDLICH AUCH FÜR DEN AMIGA!



Navigieren Sie durch Asteroidenschwärme!



Kämpfen Sie gegen außerirdische Fliegerasse!
Sind Sie der Aufgabe gewachsen?



Die Abbildungen zeigen PC-Bildschirme; auf dem Amiga kann die Darstellung etwas variieren.

WING COMMANDER

DER 3D-WELTRAUM-SIMULATOR

 **ORIGIN™**

AMIGA-VERSION
KOMPLETT IN DEUTSCH!

Distributed by


MINDSCAPE

Für nähere Informationen wenden Sie sich bitte an:

Mindscape International, Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, Sussex RH15 9PQ. Tel: (44) 444 246333

The Beast is back!

Shadow of the



Das erste Psygnosis-Untier verdiente sich anno '89 ganz locker einen Hit, im nahezu unspielbaren Nachfolger war es dagegen wortwörtlich nur mehr ein Schatten seiner selbst. Jetzt gibt's die Nummer drei — und damit auch wieder einen Hit!



Die Begründung lautet schlicht und ergreifend, daß hier Präsentation *und* Gameplay stimmen: Dem verwöhnten Monster-Dompteur werden zwei Megabyte voller trickfilmreif animierter Grafi-

ken geboten, die von stets passendem, atmosphärischem Sound untermauert sind. Aber viel wichtiger ist, daß die fünf abwechslungsreich gestalteten Spielabschnitte es diesmal auch wirklich wert sind, daß man zum Joystick greift.

Es steht dem Spieler frei, ob er mit dem ersten oder dem zweiten Level beginnen möchte, danach geht's geradlinig weiter, bis man schließlich dem bildschirmfüllenden Oberschlimmling Maletoth gegenübersteht. Auch zuvor machen schon recht knackige (End-)Gegner wie riesige Flugsaurier oder „kopflose“ Ungetüme den Screen unsicher, dennoch ist Beast III keine reine Mon-

und ebnet den Weg. Wenige Sekunden später taucht aber bereits das nächste Problem in

Keine Frage, Beast III ist eine rundherum gelungene Mischung aus Action-, Abenteu-



ster-Metzelei — aufgrund der zahlreichen Puzzle-Einlagen tendiert es eher in Richtung Action-Adventure. So steht

sein), wird man mit einer beeindruckenden Animation der zerbröselnden Wand belohnt.

Im weiteren Verlauf der Geschichte werden die Knobel-Einlagen ständig anspruchsvoller, so muß sich Mr. Beast etwa aus einer Fallgrube befreien, wobei ihm nur ein Tisch, der obligate Schalter und die bemerkenswerten Auftriebskräfte von frischem, kühlem Wasser zur Verfügung stehen. Anspruchsvoll ist auch das Stichwort, wenn es darum geht, die Gegner zu verarzten: Wie sich die Viecher hier in ihre Bestandteile auflösen, sobald sie mit der „Bumerang-Kreissäge“ des Helden behandelt wurden, ist schon sehenswert! Um diese „sägensreiche“ Erstausstattung zu ergänzen, stolpert man immer wieder über bessere Waffen, Schlüssel, Goldbarren und andere sammelnswerte Extras.

er- und Geschicklichkeitsspiel, die zudem technisch hervorragend in Szene gesetzt wurde. Nicht genug damit, daß die Grafik nochmal besser aussieht als beim Vorgänger, daß es feines Achtwege-Parallax-Scrolling, erstklassiges Leveledesign und eine ausgezeichnete Spielbarkeit gibt — auch der Held selbst war zwischenzeitlich auf der Schönheitsfarm. Keine Spur von Ziegenbock oder zotteligem Wilden mehr, nein, er trägt jetzt sogar einen Hut und hat unverkennbare Ähnlichkeit mit einem gewissen Indiana Jones! Na, wenn das keine Empfehlung ist... (C.Borgmeier)

BEAST III (PSYGNOSIS)

ACTION - ADVENTURE

86%
„TIERISCH!“



GRAFIK	88%
ANIMATION	90%
MUSIK	73%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	84%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



HIT

HISTORYLINE

Gm

1914-1918



September 1914: "Westfront"

An der Westfront nehmen deutsche Truppen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

Mai 1915: "Lusitania versenkt"

Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

Januar 1918: "Es geht um die Wurst"

Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager

in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

März 1918: "Frieden im Osten"

Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte

an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.

Bildschirmfotos zeigen MS-DOS VGA.



MS-DOS Version unterstützt Adlib, Soundblaster und VGA 256 Farben. Amiga Version unterstützt Turbokarten und 64 Farben Modus.

Ab Oktober für MS-DOS und Amiga in Kaufhäusern und im Fachhandel erhältlich. Komplett in deutsch. © 1992 Blue Byte.
Blue Byte • Aktienstr. 62 • W-4330 Mülheim an der Ruhr • Tel. (0208) 47 38 37



Die wirtschaftliche Grafik...

Futuristische Wirtschaftssimulationen waren immer eine Spezialität von Reline und sind es noch: Hinter dem neuen Label „Seven Eleven“ stecken die beiden EX-Reliner Holger Gehrman und Olaf Patzenhauser.

Abgesehen von der Namenspolitik hat sich nicht viel geändert, im jüngsten Streich des alten Duos handeln 21 Firmen mit jeweils eigener Marktstrategie um die Wette, und ein oder zwei Bildschirm-Kapitalisten dürfen mithandeln. Am Anfang steht, neben den üblichen Formalitäten wie

der Namenseingabe, die Wahl der Branche — wegen der bei jedem Spielstart neuen Ausgangssituation empfiehlt es sich, dabei gleich einen Blick auf die Konkurrenz zu werfen. Wenn z.B. schon genügend Betriebe in die Landwirtschaft einsteigen, sollte man lieber mit der Wasserwirtschafts-Branche liebäugeln, denn Abnehmer für das kühle Nass wären dann ja bereits vorhanden! Ähnliches gilt für den Erzabbau, das Ölgeschäft oder das Transportwesen...

Das Gameplay erschöpft sich mehr oder weniger im An- und Verkauf von Waren

bzw. im Annehmen und Erteilen von Aufträgen, auch wenn man darüberhinaus Kredite aufnehmen, Marktanalysen erstellen und Reparaturen vornehmen lassen kann. Die meisten Spielelemente kennt man schon, es gibt kaum spektakuläre Ereignisse; für Abwechslung sorgt lediglich der Nachrichten-Ticker mit seinen Meldungen über die aktuelle Lage am Markt. Die (Unter-) Menüs sind übersichtlich und zweckmäßig gestaltet, aber beileibe keine optischen Knaller; positiv stechen dagegen die Begleitmusik, der Zwei-Spieler-Splitscreen und die

Lang, lang ist's her, da versetzte Innerprise Software die Baller-Fans mit dem furiösen „Battle Squadron“ in helle Aufregung — ihr neuestes Game ist dagegen eher Baldrian für Gauntlet-Freaks...

Um ganz ehrlich zu sein, bietet Cyberblast trotz Zeitlimit das wohl langweiligste Action-Labyrinth seit langem! Das Drama beginnt bei der abgenudelten Spielidee und endet mit einer Grafik, die höchstens vom müden Gameplay an Tristesse und Trägheit über- bzw. unterboten wird.

Dabei fängt alles so gut an: Man darf zwischen zwei Recken wählen und sodann alleine oder zu zweit (per Split-screen) in die Schlacht gegen böse Alienhorden ziehen. Pro Level müssen fünf Diamanten gefunden werden, damit sich das Tor zum nächsten der insgesamt 64 Abschnitte öffnet, logischerweise stören ganze Heerscharen von Feinden die Suchaktion. Man ballert also auf alles, was da so kreucht und fleucht — bloß kreuchen halt ewig die gleichen Gegner in ewig den gleichen Angriffsmustern. Auch sonst mangelt

es an Abwechslung, denn die wenigen Spezialfelder wie Energiesauger und Freezer kennt man allesamt aus unzähligen anderen Games, und die herumliegenden Extrawaffen unterscheiden sich in ihrer Wirkung kaum voneinander.

Die farbarme, fitzelige Grafik und das abstrakte Kanonenfutter passen in ihrer Einfallslosigkeit hervorragend zum schnarchigen Spielablauf, zudem ruckelt das multidirektionale Scrolling nicht wenig. Musik gibt's nur im Titelbild, während der Arbeit ertönt bloß nerviges Aliengeschnau-

DYNATECH (SEVEN ELEVEN/MAGIC BYTES)

WIRTSCHAFTSSIMULATION

60%
„UNSPAKTAKÜLAR“



GRAFIK	54%
ANIMATION	--
MUSIK	67%
SOUND-FX	--
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	62%
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	MINIMUM 1MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELST./HIGHSC.
DEUTSCH	KOMPLETT

problemlose Maussteuerung ins Auge.

Was sagt also die Bilanz? Sie sagt, daß Dynatech solide Handels-Kost bietet, aus der man sicher hätte mehr machen können. (C. Borgmeier)

fe nebst kärglichen FX. Nein, da rettet auch die passable Steuerung den Freund nicht mehr. Cyberblast ist einfach schwach. So schwach, daß das uralte „Garrison“ dagegen geradezu tausfrisch wirkt! (rl)

CYBERBLAST (INNERPRISE)

LABYRINTH-ACTION

36%
„TOTE HOSE“



GRAFIK	48%
ANIMATION	40%
MUSIK	56%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	65%
DAUERSPASS	33%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 60,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	NEIN

Spield sich so, wie es aussieht — altbacken.



Wie lautet der Werbeslogan der Post: „Schreib mal wieder!“ Tja, uns können die Gelblinge damit nicht meinen, wir schreiben praktisch ununterbrochen. Euch meinen sie wohl auch nicht, Eure vielen Leserbriefe sind ja schon legendär. Wen oder was meinen die Jungs also eigentlich?!

Leserbriefe

MAILBOX

SOMMERFRISCHE

Also wirklich, in Euren Sommerferien habt Ihr nicht geschlafen! Ich habe nämlich heute den neuen AJ 9/92 erworben und auf den ersten Blick bemerkt, daß er sich völlig verändert hat — nur zum Besten natürlich. Neues Cover, neues Bewertungssystem, überhaupt eine ganz neue, frische Aufmache. Prima, das gibt wieder neuen Pep!

Was anderes: Wie wär's, wenn Ihr im Sommer, also während der tristen jokerlosen Zeit, Eure Sonderhefte herausbringt? Na, wär' das was?

fragt uns Jörg Fasselt aus Borken.

Ja, das wäre was — nämlich leider ein Ding der Unmöglichkeit. Weil wir just die AJ-Verschlußpause im Sommer dazu brauchen, um die Sonderhefte zu produzieren. Dafür peppt der Herbst dieses Jahr mit einem peppigen Amiga Joker, der peppigen Sondernummer „Adventures“ und dem peppigen Konsolen-Special „Megablast“. Darauf eine Pepsi!

ZUGABE!

Hiermit lüste ich das große Geheimnis, weshalb die Leute raubkopieren: Die Software-Produzenten bieten einfach nicht genug! Sie legen gerade mal eine Anleitung bei, und das ist kein ausreichender Kaufgrund. Manche

haben das allerdings schon eingesehen und packen deshalb Poster, Videocassetten oder sonstige Nettigkeiten mit in die Box...

verrät uns Morris Timm aus Cuxhaven.

Ob's wirklich daran liegt? Videos gibt's in der Videothek, Poster im Joker, und nett sind wir doch alle selber — wie wäre es stattdessen, wenn das angestrebte Preis/Leistungsverhältnis über die Qualität der Games erreicht würde? Wir ziehen ein tolles Spiel eigentlich jedem Gimmick vor...

CRACKER-SCHRECKER

So sehr ich Eure Tests schätze, wird aus ihnen doch nicht immer ersichtlich, ob mir das Spiel gefällt. Selbst bei einem Hit kann es möglich sein, daß das Spielprinzip nicht ganz auf meiner Linie liegt. Also besorge ich mir eine Kopie, und schon geht der Ärger los: Weil die Herren Cracker unbedingt ihr Logo unterbringen müssen, wird irgendwas anderes rausgeschmissen — meist die Save-Option. Cracker, igitt!

Wie wäre es stattdessen mal mit Demoversionen, die man tatsächlich eine Zeitlang richtig spielen kann? Die Probleme der Softwarebranche würden sich auflösen wie Rauch. Und noch eine letzte Frage: Warum ist es eigentlich nicht möglich, daß man vor Ablauf eines Abos verständigt wird? wundert sich Fritz aus Wien,

Tja, Du suchst halt am verkehrten Ort. Als Abonnent solltest Du doch eigentlich wissen, daß die Hersteller oft und gerne selbst spielbare Demos unters Volk bringen — z.B. in Form unserer Abo-Prämien, aber auch auf Messen, in Shops oder über den Versandhandel sind die Teile erhältlich. Andererseits solltest Du als Abonnent auch wissen, daß man selbstverständlich rechtzeitig vor Ablauf des Abos benachrichtigt wird. Na, jetzt weißt Du es jedenfalls.

DIE GELBE GEFAHR

Am 3. März habe ich Euch das erste Mal geschrieben, bekam aber nie einen Brief zurück. Am 6. Juni schrieb ich Euch dann eine Art Mahnung — und siehe, die Antwort trudelte am 30. Juni ein. Allerdings teilte mir Richy nur mit, daß er nie einen früheren Brief von mir erhalten hat.

Tja, ich habe dann mein Gewissen erforscht und bin sicher, daß ich den Brief ausreichend frankiert und auch Rückporto beigelegt hatte. Allerdings glaube ich nicht, daß Ihr das Teil verschlampt habt! Ich trage nämlich zufällig eine katholische Kirchenzeitung aus, und auch hier passieren häufig mysteriöse Mirakel. Rechnungen und Quittungen kommen nicht an, ja ganze Pakete mit der besagten Zeitschrift verschwinden einfach. Also wage ich die These, daß die Post ein elender Sauhaufen ist, dem man nicht einmal eine Wurfsendung anvertrauen sollte! Aber was bleibt einem übrig?

Jetzt würde ich trotzdem gerne wissen, warum die Mailbox in letzter Zeit so langweilig ist, und was für Games im Abo-Lotto verlost werden? Kann man sich etwas aussuchen? Und macht nur mit Euren Specials weiter, besonders die Compilation-Seiten gefallen mir sehr gut! so trägt uns David Eberle

aus Trenthlingen seine Briefe nach.

Ja ja, die gute alte Post. Vermutlich ist das „Schreib mal wieder“ so zu verstehen, daß man immer wieder mal schreiben soll — irgendwann wird dann nach dem Gesetz der Wahrscheinlichkeit schon ein Brief ankommen. Diesmal wollten wir sicher gehen und verraten Dir gleich hier, daß Leserbriefe immer so spannend sind wie die Leute, die sie schreiben: daß beim Abo-Lotto aktuelle Top-Games verlost werden, die man sich allerdings nicht aussuchen kann, und daß Du wenige Seiten später ein Special über die allerneuesten Compilations findest. Bleibt nur noch zu hoffen, daß Du diese Zeilen liest, ehe der Trenthlinger Briefträger (offensichtlich Dein Intimfeind...) das Heft in die Finger kriegt!

VERLEUMDUNG?

Wo bleibt eigentlich „Jonathan“? Ihr habt das Game vor über einem Jahr angepriesen, daß einem der Geifer tropfte, und keine andere Zeitschrift hat bisher auch nur Andeutungen über das Teil gemacht! Testet Ihr vielleicht Preview-Versionen? Das führt uns gleich zur zweiten Frage: In der Augustausgabe des Magazins mit den drei Buchstaben werdet Ihr nämlich auf mehr oder weniger diskrete Art beschuldigt, eben dieses zu tun und uns beim Test von „DSA“ sogar VGA-Shots untergejubelt zu haben. Interessant in dem Zusammenhang ist auch, daß Ihr „Leather Goddesses of Phobos II“ angekündigt habt, das jedoch laut Plowpayer nie erscheinen soll...

Tja, solltet Ihr dies entkräften können, dann stimmt eigentlich alles bei Euch, und Ihr könnt weitermachen wie bisher!

verfügt Volker Schlecht aus Fellbach.

Wir testen GRUNDSÄTZLICH nur Versionen, die uns höchst offiziell vom Hersteller für just diesen Zweck überlassen wurden — das gilt natürlich auch für „Jonathan“ (keine Ahnung, wo Johnny so lange bleibt) und „Das Schwarze Auge“, wo dem Layout tatsächlich eine kleine Verwechslung passiert ist: Sechs der insgesamt acht Fotos sind von der Amiga-Version, zwei (der Iso-Kampfscreen und das Bild von der Charaktererstellung) wurden versehentlich vom Material für den PC Joker verwendet, sorry. Aber ein Magazin, das z.B. „Die Drachen von Luas“ seite drei Jahre vor dem Erscheinungstermin getestet hat, sollte sich ohnehin besser an die eigene Nase fassen, ehe es über Kollegen herzieht, oder?

Was nun die Ledergötinnen betrifft, so kündigen wir halt das an, was uns vom Hersteller angekündigt wird — was auch sonst? Laßt Euch doch von professionellen Grabrednern nicht andauernd den Amiga torquatschen; aus der gleichen Ecke kam ja einst auch die Info, „Monkey Island 2“ und „Wing Commander“ würden nie, nie umgesetzt. Schon merkwürdig, welches Interesse manche Zeitschriften daran haben, zu behaupten, der Amiga hätte keine POWER für's PLAY mehr. So, das mußte einfach mal raus!

PC-KILLER

Die Tests, in denen das Kürzel PC auftaucht, häufen sich. Mir gehen diese Vergleiche zu den ach so tollen PC-Versionen gewaltig auf den Chip. Ignoriert diesen Müll-Computer gefälligst, dafür habt Ihr schließlich den PC-Joker! Und warum habt Ihr immer mehr PC-Anzeigen in Eurem Blatt? Ich weiß es: Nicht etwa wegen der Kohle, nein, der Amiga stirbt doch! Ihr glaubt Euer Geschwafel doch selbst nicht mehr! Verräter! Ganz Schlimme! Dumpfsbacken! Nennt Euch doch „Amiga Judas“! PAH!

wütet Mic Hoffmann aus Düsseldorf.

Unser Geschwafel glauben wir schon, bloß Deines können wir nicht glauben: Wüßt Du bei einer Umsetzung etwa gar nicht wissen, ob sie besser oder schlechter als das Original ist? Glaubst Du im Ernst, daß die bloße Erwähnung eines PCs, sei es im Test oder in einer Anzeige, dem Amiga schadet? Oder wirst Du einfach nur gerne mit Schimpfwörtern um Dich?

POSSIBLE MISSION?

Nun wird es ja endlich die Amiga-Version von „Wing Commander“ geben, deshalb hätten wir eine Frage: Wüßt Ihr etwas über die Missiondisks und „Wing Commander 2“?

so rekordverdächtig kurz fassen sich Götz Nawroth und Nils Bahlo aus..., öh, also, aus Tiefenbach.

Ihr Tiefenbacher geht aber ran! Jetzt läßt doch erstmal den Ur-Commander auf der „Freundin“ seine Runden ziehen — nur er das mit Erfolg, werden seine Kollegen höchstwahrscheinlich nachkommen.

MARSCHGEMUNKEL

Die Konsolen sind ja gegenwärtig auf dem Vormarsch — man denke nur an das Super NES oder das Mega Drive. In absehbarer Zeit werden beide Hersteller wohl auch ein CD-ROM herausbringen, und dann werden die Homecomputer alle Mühe haben, den Anschluß nicht zu verlieren. Freilich, ernsthafte Anwendungen sind natürlich die große Schwäche der japanischen Videosysteme, aber wer weiß, wann die erste Konsole mit einer Tastatur ausgestattet wird?

Ebenfalls auf dem Vormarsch befinden sich die PCs; jedenfalls 386er und 486er mit VGA, Soundblaster und 2 MB RAM. Wer auf der CES-Messe war, kann ein Lied davon singen. Da wurden massenhaft Spiele für (High-End)-PCs und Konsolen vorgestellt. Ich hoffe aber doch, daß der

Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

1869 / DT	74,95	KICK OFF 2 / WINNING TACTICS	19,95
AMBERSTAR / DT	79,95	LEGEND / DT	72,95
ASHES OF EMPIRE / DT	89,95	LEISURE SUIT LARRY 5 / DT	74,95
BATTLE ISLE / DT	69,95	LEMMINGS / DT	44,95
BATTLE ISLE DATA DISK / DT	44,95	LEMMINGS DATA DISK / DT	44,95
BIRDS OF PREY / DT	79,95	LIVERPOOL	59,95
BLACK CRYPTO / DT	59,95	LURE OF THE TEMPTRESS / DT	69,95
BUNDIESLUG MANAGER PROF. / DT	69,95	MAD TV / DT	74,95
CALIFORNIA GAMES 2	59,95	MIGHT & MAGIC 3 / DT	74,95
CARL LEWIS CHALLENGE / DT	59,95	MYTH / DT	59,95
CENTERBASE / DT	66,95	PABLO'S STARS / DT	59,95
CENTURION-DEF OF ROME / DT	29,95	PERFECT GENERAL / DT	79,95
CIVILIZATION / DT	79,95	PGA TOUR GOLF+GOLF DISK / DT	69,95
CONQUESTADOR / DT	74,95	PINBALL DREAMS / DT	59,95
CONQUESTOR DATA DISK / DT	39,95	PIRATES / DT	59,95
CRAZY CARS 3 / DT	59,95	PLAN 9 FROM OUTER SPACE / DT	79,95
DARK QUEEN OF KRYNN	66,95	POLICE QUEST 3 / DT	74,95
DAS SCHWARZE AUGE / DT +	74,95	POLE OF DARKNESS	66,95
DELIVERANCE / DT	59,95	POPULOUS 2 / DT	59,95
DER PATRICIER / DT	74,95	FREIMEREI / DT	59,95
DOUBLE DRAGON 3 / DT	59,95	PROJECT X / DT	59,95
DUNE / DT	74,95	PUSH-OVER / DT	59,95
DYNA BLASTER / DT	69,95	RAILROAD TYCOON / DT	79,95
EPIC / DT	66,95	RED BARDIN / DT	74,95
EYE OF THE BEHOLDER 2 / DT	89,95	RED ZONE / DT	59,95
F-15 STRIKE EAGLE 2 / DT	79,95	REGENT / DT	74,95
F-16 FALCON / DT	34,95	RISKY WOODS / DT	59,95
F-16 FALCON MISSION DISK 1 / DT, 2	14,95	SECRET OF MONKEY ISLAND / DT	69,95
FIRE AND ICE / DT	59,95	SECRET OF MONKEY ISLAND 2 / DT	79,95
FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA / DT	74,95	SENSIBLE SOCCER / DT	59,95
FORMULA ONE GRAND PRIX / DT	79,95	SILENT SERVICE 2 / DT	79,95
GODS / DT	59,95	SIM ANT / DT	59,95
GRAHAM TAYLORS SOCCER CHALL / DT	69,95	SIM CITY II / POPULOUS / DT	74,95
HOCK / DT	59,95	SPACE QUEST 4 / DT	74,95
HOTELMANAGER / DT	54,95	SPECIAL FORCES / DT	79,95
IMPERIUM / DT	29,95	STARBYTE SUPER SOCCER / DT	66,95
INTERNATIONAL SPORTS CHALL / DT	66,95	THE GAMES '92 / DT	72,95
ISHAR / DT	74,95	THE HUMANS / DT	59,95
JAGUAR XI-220 / DT	59,95	THEIR FINEST HOUR / DT	69,95
JIM POWER / DT	59,95	THEIR FINEST HOUR MISSION DISK / DT	32,95
JOHN BARNES EUROPE FOOTBALL / DT	59,95	TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	72,95
JOHN MADDEN FOOTBALL / DT	59,95	TURRICAN / DT	24,95
KICK OFF 2 / DT	59,95	TURRICAN 2 / DT	24,95
KICK OFF 2 - GIANTS OF EUROPE / DT	19,95	ULTIMA 6 / DT	59,95
KICK OFF 2 - RETURN TO EUROPE / DT	19,95	WRESTLE MANIA / DT	59,95

1 MB-Erw. f. Amiga (absch. & Uhr & schnelle Speicherchips)	69,—
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	150,00
Das Lucasfilm-Buch (dt.)	29,90
Das PC Game Power Buch (dt.)	24,90
Joystick Adapter für 4 Spieler	24,95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8531



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

NAME	Amiga	NAME	Amiga
1869	DV 79.90	Legend	DA 69.90
Addams Family	DA 64.90	Links	DA 84.90
Air Bucks	DV 69.90	Liverpool	DA 64.90
Aquaventura	DA 64.90	Lure of Temptress	DV 69.90
Ashe's Empire	84.90	Mega Fortress	DA 69.90
BC Kid	a.A.	Monkey Island 2	DV 94.90
Borobodur	DA 64.90	Nova 9	79.90
Bumpys Arcade	DA 69.90	Patrizier	DV 79.90
California Games 2	DA 64.90	Police Quest 3	DA 79.90
Civilization	DV 89.90	Populous 2	DV 79.90
Conflict Korea	69.90	Populous 2 Data	a.A.
Cool Croc Twins	DA 64.90	Premiere	a.A.
Crazy Cars 3	DA 64.90	Push Over	DA 64.90
D/Generation	DA 59.90	Regent	DV 79.90
Dark Queen of Krynn	69.90	Risky Woods	DA 64.90
Deliverance	DA 64.90	Robin Hood (Conquest)	79.90
Discovery	DV 69.90	Scenario-Theatre of War	a.A.
Dojo Dan	DA 64.90	Schwarzes Auge	DA 79.90
Dune	DV 69.90	Sim Earth	a.A.
Espana The Games	DA 69.90	Space Max	DV 69.90
European Championship	64.90	Stone Age	DA 64.90
Eye of the Beholder 2	69.90	Tennis Cup 2	DA 79.90
Guy Spy	DA 69.90	Treasures of the Savage Frontier	79.90
Hexuma	a.A.	TV Sports Basketball	a.A.
Hook	DV 64.90	Ultima 6	DA 79.90
Humans	a.A.	Vikings	DA 64.90
Int. Sports Challenge	DA 69.90	Vroom	64.90
Ishar	DA 79.90	Vroom Data Disk	49.90
Jaguar XJ 220	DA 64.90	Wing Commander	a.A.
John Barnes European Football	DA 64.90	Zool	a.A.
Kwix	29.90		

DA = Deutsche Anleitung

DV = Deutsche Version

Telefonischer Bestellservice:

Österreich	0222/5879061	Mo-Fr: 10-18 Uhr
Schleswig Holstein	0461/44006	Mo-Fr: 17-21 Uhr
Hessen/Zentrale	06196/84747; 84748; 3276	Mo-Fr: 10-18 Uhr
Baden-Württemberg	07171/68983	Mo-Fr: 18-22 Uhr
	0711/6400880	Mo-Fr: 10-18 Uhr
Bayern	089/6140867	Mo-Fr: 12-18 Uhr
	0821/513001	Mo-Fr: 10-18 Uhr
Rheinlandpfalz	06202/16947	Mo-Fr: 17-21 Uhr
Bestellung per Fax	06196/82467	Mo-Fr: 10-19 Uhr

2,- DM RABATT erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf den Amiga Joker beziehen!

VERSANDKOSTEN:
NN: 9,-; VK: 4,-; Express: 7,-
Aufpreis: 3,- Aufpreis für Karton
BESTELLUNGEN AB: 100 DM FREI

LADENGESCHÄFTE: (Öffnungszeiten tel. erfragen) **LADENPREISE VARIIEREN**

X-A- 1060 WIEN, Mariahilferstr.23-25/Theobaldgasse.20	Tel. 0461/44006
O- 2130 PRENZLAU, An der Schmiede 68	
W- 2060 BAD OLDESLOHE, Bahnhofstr.55	
W- 2390 PLENSBURG, Battenestr.13	
W- 3000 HANNOVER 51, Podbielkstr.278	
W- 4047 DORMAGEN 1, Kreftelerstr.11-13	
W- 6050 OFFENBACH, Luisenstr.70	
W- 6200 WIESBADEN, Rathausstr.20	
X-W- 6291 SCHWALBACH, Marktplatz 39	Tel. 06196/84747/84748
W- 7000 STUTTGART 1, Böblingerstr.33	Tel. 0711/6400880
W- 8028 MÜNCHENTAUFRICHEN, Ahomring 6	Tel. 089/6140867
X-W- 8900 AUGSBURG, Hunoldsgarten 11	
Abholung nach vorherigen tel. Absprache möglich!	
X = Rollenspiele und Brettspiele erhältlich!	

KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN!!!

NEUERÖFFNUNG IN WIESBADEN
WORLD OF WONDERS
RATHAUSSTR.20
6200 WIESBADEN-BIEBERICH
SUPERPARTY
TOLLE PREISE
AM 17.10 VON 10-14 UHR

Amiga deshalb nicht tot ist, beispielsweise will Commodore ja Ende des Jahres neue Modelle veröffentlichen. Man munkelt da von High Density-Laufwerken oder einem neuen Grafik-Chip, der 256 Farben gleichzeitig darstellen kann!

teilt uns Alexander Korn aus Plochingen mit.

Daß sich Konsolen und PCs mittlerweile als Digi-Entertainer etabliert haben, ist unbestritten. Daß Konsolen einen Computer ersetzen können, glauben wir hingegen nie und nimmer: Als seinerzeit für die Konsolen der ersten Generation (Intlevision, Coleco etc.) Tastaturen erschienen, war das der Anfang vom Ende — klar, da besorgt man sich doch lieber gleich einen richtigen Compi! Wie den Amiga, mit dem Commodore tatsächlich noch viel vorhat — lassen wir uns überraschen...

HAU DEN LUCAS

Da will uns Lucas Arts doch tatsächlich weismachen, daß „Monkey Island II“ elf Disketten benötigen würde — lächerlich! Gegenüber dem Vorgänger vielleicht 30% größer, soll es 175% (!!) mehr Disketten verbrauchen? Wenn ich da mal zu Elvira rüberlinse, die sicherlich nicht viel kleiner ist, aber nur fünf Disks frisst, kommen mir erhebliche Zweifel. Und mal abgesehen davon, daß Lucas Arts eh bei Sound und den Hintergrundanimationen gespart hat, ist das Game auch noch schön fuckig auf die elf Scheiben verteilt. Man muß ungelogen drei verschiedene Disks einwerfen, nur um einen Spielstand zu laden!

Ich denke, man hätte eine 1:1-Konvertierung auf maximal sieben Scheiben unterbringen können, doch warum geschieht das nicht? Um zu rechtfertigen, daß etwa „Indy IV“ nicht mehr umgesetzt wird, weil man ja schlecht 22 Disks beilegen kann. Die Rechnung von Lucas Arts schaut vermutlich so aus: PC = gut (großer Markt), Amiga = schlecht (kleiner Euro-Markt). Schlechte Amiga-

Version = gut, weil User PC kauft. Also PC = größerer Markt, und größerer Markt = mehr Dollar für Mr. Lucas.

Bei Sierra sieht es nicht viel anders aus, und ehrlich gesagt, mich kotzt diese Strategie an! Na ja, vielleicht sehe ich ja zu schwarz, oder was meint Ihr?

Will Berufs-Pessimist Ranny Otte aus Rüsselsheim wissen.

Wir meinen, daß George Lucas kaum ein Interesse daran haben kann, auf den Hardwaremarkt Einfluß zu nehmen. Erstens hat der Mann schon genug Kohle, zweitens bringen auch Umsetzungen Butter auf's Brot, und drittens ist selbst Mr. Sternenkrieg nicht so vermessen, zu glauben, daß seine Spiele irgendwelche revolutionären Umwälzungen bewirken können (wie Du richtig bemerkst hast, sieht's bei Sierra nicht viel anders aus). Außerdem meinen wir, daß „Monkey Island II“ auch am Amiga ein irres Game ist; elf Disks hin, Sparsound her. Was wir hingegen nicht meinen, ist, daß „Indy IV“ nicht umgesetzt wird — wir sind hier sogar alle überzeugt davon, daß eine Amigaversion kommt! Wie wäre es mit einer kleinen Wette bezüglich der Anzahl der Scheiben?

DER PREIS IST SCHEISS?

Heute möchte ich zur diesjährigen Preisverleihung kommen. Die Jury hat sich zwar vom ordnungsgemäßen Zustand der Redaktion nicht überzeugen können, aber der interessiert eh keinen.

In der Kategorie „Erfolgreichste Klugscheißerei“ wird der Dünnbrettbohrer mit Diamanten an Dr. Freak verliehen. In der Sparte „Die frechsten Serientäter“ erhält Brigitta für ihre Seitenhiebe den Schwindenden Leser in Gold. Für Michael gibt es das Große Absahn-Abzeichen in der Kategorie „Der raffigste Griff in Schülertaschen“. Für die Pranger-Plakette in Platin, den ersten Preis der Gruppe „Menschenjagd ohne Waffenschein“, kommt selbstverständlich nur

Brork in Frage. Und wo wir schon beim Comic sind, wäre noch die Schindluder-Statue zu erwähnen, das Siegessymbol im „Fröhlichen Redaktions-Foltern“ — sie geht natürlich an den Joker! Last not least gewinnt die gesamte Redaktion den Hauptpreis des Wettbewerbes „Nieten im Hintergrund“. Alle Angaben wie immer ohne Gewähr...

beruhigt uns Michael „Caminino“ Pena aus Neuss.

Danke, danke, danke. Und das von einem Mann, der in ganz Pena unter dem Begriff „Die geifernde Geißel“ berühmt und berüchtigt ist! Einem aufstrebenden Talent, das bereits internationalen Ruhm als „Keef the Brief“ erlangt hat, mehrmals selbst den „Schrecken am Stecken“ verliehen bekam und die weltumspannende Organisation „Leser für Lönser“ ins Leben gerufen hat!!! Ehrlich, wir fühlen uns sehr geehrt. Brork war sogar zu Tränen gerührt. Leider kann er die Heulerei nicht ausstehen, weshalb demnächst wohl Keulerei in Pena ansteht — Du hättest halt nicht schreiben dürfen, daß Deine Angaben ohne Gewehr auskommen...

TAUSCHGESCHÄFT

Ich habe die große Commodore-Umtauschaktion mitgemacht, meine gute alte „Freundin“ zum Händler gebracht, einen Tausi draufgelegt und mir ein CDTV eingesackt. Nun habe ich eine Menge Fragen zu dem Teil:

1) Kann man diese Cartridge, wo die CDs hineinkommen, eigentlich nachkaufen?

2) Kann ich meine 1,8 MB-Erweiterung am CDTV benutzen? Kann man es überhaupt erweitern?

3) Kann man eine Festplatte anschließen? Oder einen Freezer?

4) Und wie sieht es mit meinem Joystick aus?

5) Welche Lucas Arts-Adventures gibt es fürs CDTV?

6) Wieviele Games gibt es insgesamt, und werden es mehr werden?

7) Ich habe gehört, das CDTV sei weltweit nur 12.000 mal verkauft worden, und die Produktion soll jetzt eingestellt werden. War meine Umtauschaktion etwa ein Schlag ins Wasser?

8) Kann man eigentlich die CDs vom Mega Drive auch beim CDTV benutzen?

trägt uns Stefan Bloch aus Hamburg seine Austausch-Probleme vor.

1) Die CD-Schatulle sollte als Ersatzteil im Fachhandel oder bei Commo erhältlich sein, manchen Spielen liegt aber ohnehin eine bei.

2) Es sollen demnächst Speichererweiterungen für's CDTV auf den Markt kommen, daß Du eine vom A500 weiterbenutzen kannst, ist eher unwahrscheinlich.

3) Auch spezielle Festplatten sind gerade in Vorbereitung, von einem entsprechenden Freezer ist uns bislang nichts bekannt.

4) Im Fachhandel sind Adapter für den Anschluß von Joysticks erhältlich, Commodore selbst bietet einen passenden Infrarot-Stick an.

5) Nix, nada, niente.

6) Bisher gibt es nur relativ wenige Spiele für's CDTV, vor allem wenig gute. Wenn es so weitergeht, sieht's nicht gerade rosig aus.

7) Siehe unter Punkt 6.

8) Kein Gedanke, wie kommst Du denn darauf??!

LUG & TRUG

Da mein Freund und ich fanatische Computer-Freaks sind, die immer das Neueste haben wollen, haben wir uns ein CDTV zugelegt und sind sehr zufrieden damit. Wir fragen uns, warum Ihr das CDTV nicht leiden könnt! Seid Ihr vom Mittelalter, oder habt Ihr einfach keine Lust, neue Entwicklungen genau zu testen? So habt Ihr bisher fast nur die schlechten Spiele vorgestellt. Hier einige Beispiele, über die Ihr nie berichtet habt: „All Dogs go to Heaven“, „All Point Bulletin“, „Battle Chess“, „Benjamin Bunny“, „Chaos in Andromeda“, „Spirit of Excalibur“, „Team Yankee“ oder „Wing Commander“. Auch

HAMO
HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR
Tel: 02162/12073

AMIGA-SPIELE	Genre	Preis	AMIGA-SPIELE	Genre	Preis
1809	SIM	89,50	Microprose Golf d	SIM	89,50
Abandoned Places d	ROL	79,50	Microprose G. Prix d	SIM	89,50
Addams Family	ADV	59,50	Might & Magic 3 d	ROL	89,50
Advanced Tennis	SIM	89,50	Monkey Island 2 D	ADV	89,50
Agony	ACT	64,50	Myth	ADV	59,50
Air Bucks	STR	89,50	Obitus	ACT	59,50
Air Support	SIM	64,50	Oil Imperium DI	STR	19,50
Aibus 320 d	SIM	99,50	Olk	ACT	59,50
Alcatraz	ACT	69,50	Pacific Island	SIM	89,50
Altered Beast	ACT	29,50	Panzer Battles	SIM	59,50
Amberstar d	ROL	89,50	Paperboy 2	ACT	59,50
Another World	ADV	89,50	Parasol Stars	ACT	89,50
Apydia	ACT	69,50	Patrizier	ADV	89,50
AquaVentura	ACT	59,50	Patton Strikes Back	STR	79,50*
Battle Isle d	STR	79,50	Perfect General	STR	89,50
Battle Isle Datadisk 1	ERW	49,50	Pinball Dreams	SIM	59,50
Birds of Prey	SIM	79,50	Plan 9 Oterspace	STR	89,50
Black Crypt d	ROL	89,50	Police Quest 3 d	ADV	79,50
Bravo Romeo Delta	SIM	89,50	Pools of Darkness	ROL	89,50
Bundesl. Man. Pro.	SIM	79,50	Populous 2 Datadisk	ERW	54,50
Carl Lewis Zehnkampf	SIM	59,50	Powermonger Data	ERW	49,50
Castles d	STR	89,50	Project X	ACT	79,50
Centerbase	SIM	89,50	Psyborg	ACT	59,50
Championship Manager	STR	59,50	Push Over	ACT	59,50
Civilisation (D)	SIM	89,50	Race Drivin	SIM	89,50
Conquistator	STR	79,50	Railroad Tycoon d	SIM	89,50
Cool Croc Twins	ACT	59,50	Realms	ADV	89,50
Covert Action	ADV	89,50	Rebel Racer	SIM	59,50
California Games 2	SIM	59,50	Red Baron d	SIM	79,50
Crisis of Gremlin	STR	99,50	Regent	ADV	79,50
D-Generation	ACT	59,50	Riders of Rohan d	ROL	79,50*
Dark Queen o Krynn	ROL	79,50	Robin Hood (Sierra)	ADV	79,50
Das Schwarze Auge	ROL	89,50	Rocketeer	ACT	79,50*
Death Knights Krynn	ROL	79,50	Sensible Soccer (D)	SIM	59,50
Deuterios	ROL	74,50	Shadowlands	ROL	89,50
Die Hard 2 (D)	ACT	59,50	Sim Ant d	SIM	89,50
Die Kathedrale	ADV	89,50	Soul Crystal d	ROL	89,50
Dynablastter (Adapter)	ACT	69,50	Space Quest 4 d	ADV	79,50
Doyo Dan	ACT	59,50	Space Max (D)	STR	89,50
Elevita 2 d	ADV	79,50	Special Forces	SIM	89,50
Epic (D)	ACT	89,50	Stone Age	ACT	59,50
Euro Football Champ	SIM	59,50	Storm Master d	SIM	79,50
European Camp 92	SIM	59,50	Striker	SIM	59,50
Eye of Beholder 2 d	ROL	89,50	Super Tetris	ACT	64,50
Eye of Beholder 1 d	ROL	79,50	Suspicious Cargo	ACT	59,50
Exodus 3010	ACT	89,50	Teenage Turtles 2	ACT	59,50
Face Off d	SIM	64,50	Tennis Cup 2	SIM	79,50
Fighter Command	SIM	69,50	Their finest hour	SIM	79,50
Fire & Ice	ACT	69,50	Their finest hour Data	Erw	49,50
Fireteam 2200	ACT	89,50	Titus the Fox d	SIM	59,50
Flock 13	ACT	69,50	Treasures of t. Savage Frontier	79,50	
G-Loc	ACT	59,50	Ultima 8	ROL	79,50
Gateway Savage Fr	ROL	79,50	Utopia New Worlds	ERW	49,50
Global Effect (D)	STR	79,50	Vengance of Excalibur	SIM	89,50
Go	SIM	64,50	Vikings	STR	79,50
Goblins	ADV	59,50	Vroom	SIM	59,50
Godfather	ADV	89,50	Warriors of Releyne	ADV	69,50
Golden Eagle	ACT	59,50	Wayne Gretzky 2	SIM	59,50
Graham Taylor Soccer	STR	59,50	Willy Beamish d A	ADV	79,50
Heart of China d	ADV	79,50	Winter Super Sports	SIM	59,50
Heimdal	ROL	79,50	Winzer d	SIM	69,50
Hoi	ACT	59,50	Wolfchild	ACT	59,50
Home Alone	ADV	59,50	Wrestlemania WWF	SIM	59,50
Hook	ADV	59,50	Winter Challenge	SIM	79,50*
Ian Botham Cricket	SIM	59,50			
Jaguar XJ 220	SIM	59,50			
Jim Power	ACT	59,50			
J. B. Football	SIM	59,50			
John Madden Football	SIM	59,50			
Kaiser d	SIM	59,50			
Kings Quest 5 d	ADV	69,50			
Legend	ROL	79,50			
Lemmings, Oh no!	ERW	49,50			
Life and Death d	SIM	59,50			
Links	SIM	69,50			
Locomotion	ACT	59,50			
Lotus Esprit 2	SIM	59,50			
LS Larry 1 NEU!	ADV	89,50			
LS Larry 5 d	ADV	89,50			
Lure of the Temptress	ROL	89,50			
Mad TV d	SIM	79,50			
Magic Candle 2 d	ROL	79,50*			
MegaFortress	SIM	89,50			
Megatraveller 2 d	ROL	79,50*			

HAMO OHG Meier, Richardz & Rössges - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1

Service ist unser zweiter Name...

AMIGA-ANWENDER	Preis
AMOS deutsch	99,50
AMOS Compiler	89,50
AMOS 3D	79,50
Documentum 2.0	198,50
Kind Words	149,50
Multiform Light	29,50
Syncro Express 3	99,50
Viruscope 1.6	59,50
X-Copy Pro (Tools)	64,50

Wir führen deutsche Komplettlösungen! Pläne
Achtung AMIGANER! HAMO macht möglich - Ultima 7 und Wing Commander 2 für alle !!!!!!! Der Preis Nur 299,- deutsche Mark (Ein superschneller 40 MHz PC mit 128 MB Speicher und SVGA Color Monitor, Maus, Joystick, MS-DOS 5.0 etc. ist schon im Preis enthalten)

AMIGA - SCSI - FESTPLATTEN	
Quantum-Festplatten, (3,5" x 1" / 17 ms), mit OKTAGON-SCSI2-Kontroller, bis 8 MB bestückbar, für A2000 als Karte, A500 extern	
A500	A2000
52 MB/0 MB RAM	1.199,-
52 MB/2 MB RAM	1.399,-
105 MB/0 MB RAM	1.615,-
105 MB/2 MB RAM	1.799,-

NEU: AT-BUS-Kontroller für AMIGA
Einführungsgeschenk für AMIGA 500/2000
105 MB/0 MB RAM 998,-
105 MB/2 MB RAM 1.198,-

Adventure/Rollenspiele

Bone of cosmic	63,-	D	Kings Quest 4	75,-	H
Barbs Tale 3	24,-	H	Kings Quest 5	75,-	H
*Barbs Tale Conspir	63,-	H	Legend	57,-	H
*-Trilogy (BT 1-3)	69,-	H	Leisure S. Larry 5	75,-	D
*Bet 2	69,-	H	Leisure S. Larry 6	63,-	H
Black Crypt	54,-	H	Lord of the rings	63,-	D
Cruise f.a.Corpse	57,-	D	Lure o.t. Empress	63,-	D
D-Generation	39,-	H	Mansion Mansion	57,-	D
*Dark Queen o.Krynn	63,-	D	Might and Magic 3	63,-	D
*Das schwarze Auge	83,-	D	Monkey Island 2	75,-	D
Death knig. o. Krynn	63,-	D	Myth	51,-	H
Dune	57,-	D	Police Quest 3	63,-	D
*Eco Quest	63,-	H	Pools of Darkness	63,-	D
Elvira 2 Jaws of C	63,-	D	*Prophecy of shadow	63,-	D
Eye of Beholder 1	63,-	D	Secret Monkey Isld	63,-	D
Eye of Beholder 2	75,-	D	Shadowlands	72,-	D
*Fantastic World	69,-	H	Space Crusade	57,-	H
Gateway t. sat. Fron	63,-	D	Space Quest 3	75,-	D
Heart of China	63,-	H	Space Quest 4	75,-	D
Hook	66,-	H	Spirit o. Adventure	66,-	D
Indiana Jones 3	63,-	D	Treasures of svn. front	63,-	D
*Ishat	63,-	H	Ultima 6	63,-	E
*Jim Power	63,-	H	Zak McCracken	57,-	D

Strategie/Simulation

1869	63,-	D	Jaguar XJ 220	51,-	H
Air Land See	72,-	H	Knights of the sky	72,-	H
Air Sea Supremacy	63,-	H	M1 Tank Platoon	72,-	H
*Air Support	57,-	H	Mad TV	63,-	D
Airbus A 320	81,-	D	*Data Disk	21,-	D
Aquaventura	51,-	H	Midwinter	60,-	H
Armour Gedoron	51,-	H	Perfect General	69,-	D
Battle Chess	24,-	H	Pinball Wizard	15,-	H
Battin Chess 2	54,-	H	Pirates	54,-	H
Battle Isle	63,-	H	Populous 1	24,-	H
-Data Disk	39,-	H	-World Editor	23,-	H
Birds of Prey	72,-	H	Populous 2	63,-	H
Black Gold	66,-	D	*Data Disk	30,-	H
Castles	63,-	H	*Populous 2 Plus	72,-	H
-Data Disk	30,-	H	Premiere	57,-	H
*Centbase	67,-	H	Railroad Tycoon	72,-	H
Centurion Det. Roma	24,-	H	Red Baron	63,-	H
Chuck Y. Att.2.0	24,-	H	Red Zone	51,-	H
Civilisation	72,-	D	*Rules o. Engagement	57,-	H
Der Patrizier	63,-	D	*Scenario	57,-	D
*Dungeon M. / Chaos 5	51,-	H	Silent Service 2	72,-	H
Elite	54,-	H	Sim Ant	66,-	D
Emerald Mine	21,-	H	Sim City Arch/Terr je	57,-	H
Emerald Mine 2	27,-	H	Sim City/Populous	73,-	H
Emerald Mine 3 Pro	21,-	H	*Sim Earth	73,-	H
Epic	66,-	H	Space Max	57,-	D
F15 Str. Eagle 2	72,-	H	Special Forces	72,-	H
F-19 Stealth Fight	72,-	H	Starflight 2	54,-	H
Flames of Freedom	72,-	H	Steigenb. Hotel	52,-	D
Global Effect	63,-	H	*Strategy Master	63,-	H
*Gunner 2000	75,-	H	Their finest hour	63,-	H
Harpoon 1.2.1	72,-	H	-Mission Disk	27,-	H
-Bettieset 4	33,-	H	UMS 2	72,-	H
Immortal	24,-	H	*Wing Commander	81,-	D
Imperium	24,-	H	Winter	66,-	H

Action/Arcade

Agony	51,-	H	Rebel Racer	52,-	H
Apidya	57,-	H	Risky Wonda	54,-	H
Budokan	24,-	H	Robocop 3	66,-	H
Bug Bomber	51,-	H	Rodland	51,-	H
*Crazy Seasons	57,-	H	Scorpio	18,-	H
Double Dragon 3	51,-	H	Shadow o.t. Beast 1	21,-	H
Dyna Blaster	57,-	H	Shadow o.t. Beast 2	51,-	H
Fantasy World Dutz	21,-	H	*Shadow o.t. Beast 3	57,-	H
Fire and Ice	51,-	H	Spellfire Lancer	21,-	H
Gothal	21,-	H	Spikes In Transyl.	21,-	H
Gravity Force	21,-	H	Steel Empire	63,-	H
Häger d. Schreckl.	51,-	D	Striker	51,-	H
Kid Gloves 2	54,-	H	Stryx	21,-	H
Leander	51,-	H	*Super Hero	54,-	H
Lemmings	51,-	H	Super Tetris	66,-	H
-More Lemmings Data	39,-	H	Sword and the Rose	21,-	H
-More Lemmings Prng	51,-	H	Tank Buster	21,-	H
*Lemmings 2	57,-	H	Terminator 2	60,-	H
Locomotion	51,-	D	Wizwiz	21,-	H
Maniac	21,-	H	Zone Warrior	54,-	H
Pop Panic	21,-	H			
Push Over	56,-	H			

Verschiedenes

Adams Family	85,-	H	John Madden Football	54,-	H
Advent.Tennis Tour	52,-	H	Megalomania/Samur	57,-	H
*Aquatic Games	63,-	H	Micro Master Golf	72,-	H
Big run	51,-	H	Monster Pack 2	51,-	H
*Bike GP	51,-	H	PGA Tour Golf Plus	63,-	H
Bills Tomato Game	54,-	H	Powerplay Hit 4 Sp	27,-	H
Bundesl. Manager Pro	10,-	D	Quiwi	18,-	D
Carl Lewis Olympic	51,-	H	*Racing Masters Com.	27,-	H
Cheat em up 3	21,-	D	Sensible Soccer	51,-	H
*Cytro	54,-	H	Sextet 1/6 Spiele	27,-	H
Daily Cal. Girl Pok.	51,-	H	Sextet 2/5 Spiele	27,-	H
Europ. Championship	57,-	H	Sextet 3/6 Spiele	27,-	H
Formula one GP	72,-	H	Soccer King	18,-	H
*Games Winter Chail	63,-	H	*Sports Collection	57,-	H
Gobijana	56,-	H	*Trotidders	51,-	H
Graet Courts 2	57,-	H	Viking Fields	56,-	H
Heimdal	73,-	D	Vrsion	66,-	H
Indianapolis 500	54,-	H	-Data Disk	41,-	H
John Barnes Soccer	60,-	H	*Warworks	63,-	D

* ein Aspektgeschäft nach nicht lieferbar. E = englische Version. D = Spiel ganz in Deutsch. H = Handbuch in Deutsch

Fraktauftrag: Irrtum und Lieferrücksendung vorbehalten.

Fraktauftrag für PC und CD gegen herkömmlichen Rückumsatztag.

Versandkosten: 7,- Ab 15,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 40,- ohne Versandkosten.

Lieferung per Paket: 8,- Ab 15,- ohne Versandkosten (PSA Dortmund, BLZ: 440 700 46).

Kurzfristige Rücknahme: Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach GuV-Nachfrage.

Nachnahme zusätzl. 2,- Nachnahme-Gebühr + 2,- Zahnarbeitsgebühr.

Kein Rechenwerk! Abholung nach vorheriger Begebung und Abrechnung möglich.

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Strasse 52, 3500 Kassel, Tel. 2561-24452

der Amiga brauchte seine Zeit, bis er populär wurde: das CDTV hingegen ist nicht mal ein Jahr alt, und Ihr werft schon den Teufel an die Wand!

Was wir noch gerne wüßten: Wann kommen denn nun „Heart of China“ und „Rise of the Dragon“, von denen Ihr schon letztes Jahr behauptet habt, sie wären spätestens Weihnachten auf dem Markt? Oder „Kick Off“, „Bundesliga Manager“ und „Loom“? Und warum habt Ihr nicht gesagt, daß man den Infrarot-Trackball auch direkt per Kabel an das CDTV anschließen kann? Man kann es nämlich ohne Probleme!

Ihr lobt Peter Schwarz aus Hohenems (Österreich) die neue Technik.

Lust hätten wir durchaus, neue Entwicklungen zu testen, bloß wo bleiben sie? Die von Dir aufgezählten Games sind entweder alles andere als gut (z.B. „All Dogs go to Heaven“), überhaupt nicht für's CDTV, sondern allenfalls für ein CD-ROM am PC erhältlich (z.B. „Wing Commander“) oder bloße Umsetzungen alter Amiga-Versionen (z.B. „Battle Chess“). Aufgrund des schwachen Verkaufserfolgs der Hardware wurden zudem viele der angekündigten CD-Versionen von den Herstellern nicht realisiert, was ganz zwangsläufig erklärt, daß vorläufig weder die Dynamix-Adventures, noch die Fußballgames oder „Loom“ für das CDTV zu haben sind. Was an Neuheiten zu haben ist, stellen wir gerade in diesem Heft wieder vor, hoffentlich ist Euch das ein Trost. Wenn auch ein schwacher...

MÄDCHENHANDEL

Dies ist ein wirklicher Problembrief! Ein Freund von mir, der namentlich nicht genannt werden möchte, stellte mir nämlich eine schwierige Frage. „Neulich“, so sagte er, „habe ich da eine Anzeige gesehen: Verkaufe FREUNDIN, 1 1/2 Jahre alt, kleine Fehler vorhanden, ohne Viren, Preis VB. Wie soll ich bloß darauf reagieren?“ Tja,

das ist schon verdammt kompliziert. Man weiß ja gar nicht, was man kauft — einen Amiga oder eine Freundin. Vielleicht könnt Ihr mir in dieser Sache einen Rat geben (bzw. meinem Freund, der immer noch nicht genannt werden will).

Und dann geht's ja noch weiter! Wenn mich ein Mädchen fragt, ob ich eine Freundin habe, muß ich das dann bejahen, weil ich Amiga-User bin?? vor diesem Rätsel steht Guido Michels aus Hannover.

Leider können wir Deinem anonymen Freund nicht raten, zumal wir ja nicht wissen, in welchem Magazin er die Anzeige gesehen hat. War's bei uns, ging es wohl um einen Amiga; wenn er dagegen gerade im „Pädasten-Anzeiger“ geblättert hat, könnte mit der anderthalbjährigen Freundin ganz was anderes gemeint sein...

Auch für Dein Problem wissen wir kein Patentrezept, aber vielleicht weiß Du ja eines für unseres! Wenn ein Computer fragt, ob wir ein Mädchen haben, müssen wir ihm dann von der „Freundin“ erzählen??

MEGABLAST

Ja, ich habe es getan! Nachdem mein Compi zum xten Mal kaputtging, habe ich ihn verkauft und mir gleichzeitig eine Edel-Kon

Haus holst, geht ja in Ordnung, aber warum mußtest Du deshalb gleich Deinen Compi verschettern? Und vor allem: Wie konntest Du auch nur daran denken, Dein Abo zu kündigen?! Da macht es ja gar keinen richtigen Spaß mehr, Dir zu sagen, daß MEGABLAST vom Joker-Team gemacht wird, deshalb (natürlich) ganz besonders hübsch wird, vorläufig aber nicht abonniert werden kann, weil es zunächst mal ein einmaliges Sonderheft ist — zum einmaligen Sonderheft-Preis von 8,50 DM.

SONDERFÄLLE

Es ist doch einfach lächerlich, wie sich manche Leute aufregen, weil Ihr ein Konsolen-Sonderheft herausbringen wollt! Auch der Brief des Allround-Hassers im letzten AJ hat mich beschäftigt: Warum macht er bloß so ein Theater, weil es den Joker auch für PCs und Konsolen geben soll? Obwohl ich keinen PC habe, kaufe ich mir den PC Joker ebenfalls. Und das Megablast-Heft werde ich genauso kaufen, weil ich nämlich ein Super NES besitze. Zum Abschluß noch ein paar kleine Fragen:

- 1) Wieviele Sonderhefte habt Ihr bisher überhaupt herausgebracht?
- 2) Wird das Konsolenheft regelmäßig erscheinen?
- 3) Woher bekomme ich den PC Joker 2/92 und die beim Verlag vergriffenen AJ-Exemplare?

fragt Michael Gruschwitz aus Pirna.

Ja, es ist wirklich sonderbar, was manche Leute alles stört — tolerante Menschen wie Du scheinen heutzutage tatsächlich schon echte Sonderfälle zu sein. Weshalb wir Dir gerne verraten, daß es bis heute sam und sonders erst drei Sonderhefte von uns gab, daß eine regelmäßige Erscheinungsweise für MEGABLAST geplant ist, sonderbarerweise aber frühestens im Herbst nächsten Jahres, und daß vergriffene Ausgaben am sond... äh, besten über Kleinanzeigen zu bekommen sind.

HOLIDAY MAKER

Ich möchte mich für einen Ferienjob bei Euch bewerben, hier meine Qualifikationen: Ich bin 17 Jahre alt und komme jetzt in die 3. Klasse der Grundschule. Außerdem bin ich ein Jenie in Ohrtokravy! Den AJ lese ich schon seit acht Jahren, zudem spiele ich 26 Stunden am Tag, und zwar um liebsten mit „Sim Duck“, „Das Schwarze Ohr“, „Dreamball Pins“, „Lotosblüten-Challenge“ und „Lemmin-Links“. Als Gehalt stelle ich mir etwa 100.000 DM netto vor — in welchem Zeitraum wäre das möglich? Ich habe jetzt noch knapp vier Wochen Zeit, reicht das? Ich wette, wenn Ihr mich einstellt, verzehnfacht sich Eure Auflage auf mindestens 3 Exemplare!

Zum Schluß will ich noch ein paar Leute grüßen: Michael (Chefredakteur), Michael (Herausgeber) und Michael (Inhaber).

soweit die Bewerbungsunterlagen von Ulf Vatter aus Pfullingen.

Was sollen wir lange um den heißen Brei herumreden: Du bist bescheiden, kompetent und aufmerksam, will sagen, Du paßt einfach nicht zu uns. Das macht aber nur die Hälfte, weil wir uns selber alle nicht passen — Du bist eingestellt!

MÄUSE-TATTERICH

Ich schreibe Euch, weil ich ein Problem mit meiner süßen Raspelmaus habe. Bei Spielen wie „Monkey Island“ oder „Pirates!“ funktioniert sie einwandfrei, ganz anders dagegenüber bei „Populous II“ oder „Mega Lo Mania“. Dort ruckelt und zuckelt sie hin und her, wenn ich sie bewege! Die Spiele können nicht das Problem sein, handelt es sich doch sämtlich um originale Markenqualität. Andere Test-Mäuse weisen allerdings das gleiche Zitter-Syndrom auf — mag es also vielleicht daran liegen, daß ich mal mit der Workbench herumgespielt habe? Dort habe ich die Preferences ein-



Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kostenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actionwelt des C64 ■ Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga ■ das größte Softwarespektrum der Welt auf der MS-DOS Profi-Line ■ den Anschluß an die ganze Welt demonstriert von der Networking-Division ■ Unix für die Wissenschaft. World of Commodore mit Amiga '92, die einzige von Commodore autorisierte Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie bei Kartenvorverkauf GmbH, Liebfrauenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie bei: ICP GmbH & Co. KG, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten gültig für 27. bis 29.11.1992:

— St. à 11 DM für Schüler

— St. à 16 DM für Erwachsene

Name: _____

Straße: _____

Plz. Ort: _____

Ein EC-Scheck liegt meiner Bestellung bei.

wenig abgeändert und danach gesaved. Muß ich da eventuell etwas zurücksummeln, um die Gehirnwäsche meiner Maus zu beheben? Im Workbench-Betrieb selbst funktioniert sie übrigens. Oder ist meine „Freundin“ mäuseim-potent geworden?? Sagt mir nicht, ich soll zum Fachhändler gehen. Da war ich nämlich schon...

von dieser seltsamen Krankheit wird Alexander Gundlach aus Trier geplagt.

*Da die besagten Zitter-Spiele ja nicht über die Workbench geladen werden, kann das Zappeln Deines Nagers auch kaum mit Deinen Experimenten im Reich der Preferences zusammenhängen: wahrscheinlich ist das Teil einfach kaputt. Dr. Stinkwahn vermutet eine Art Kleintierseuche (*Mausus Epilepticus*) und empfiehlt den Marsch zur nächsten Zoohandlung, um ein gesundes Exemplar zu erwerben. Nützt alles nix, wirst Du wohl mal Deine „Freundin“ auf die Intensivstation bringen müssen...*

UNINTERESSANT?

1) Es ist wohl für den Lauf der Weltgeschichte ziemlich unerheblich, ob Ihr uns mit Brettspielen quält oder nicht. Warum tut Ihr es dann? Also schmeißt den Stromausfall einfach raus, der interessiert eh niemanden!

2) Das Poster in der 9/92 interessiert ebenfalls höchstens ein paar Matrosen, obwohl „1869“ ja echt ein geiles Game ist. Aber glaubt Ihr wirklich, daß sich Leute so ein Bild freiwillig ins Zimmer hängen?

3) Und noch eine Frage, die Ihr zur Abwechslung mal

ernsthaft beantworten solltet: Wie ist es möglich, daß ich manche Games schon als Raubkopie bekommen könnte, obwohl man das Original noch gar nicht kaufen kann?

4) Ach ja, weiß Ihr das genaue Datum der Commodore-Messe in Frankfurt? daran knobelt The Terrarium Terror Turtle (ts, ts) aus Schöneck.

1) Du irrst Dich: Wir haben uns (beim E-Werk) erkundigt, der Lauf der Welt dreht sich ausschließlich um den Stromausfall!

2) Hat einer was von freiwillig gesagt? Wer das Bild nicht aufhängt, kriegt keine Heuer — basta! Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...

3) Böse Menschen gibt es überall, sogar innerhalb der Softwarehäuser und Kopieranstanstalten. Noch Fragen?

4) Die „World of Commodore“ wird zwischen dem 26. und 29. November am Frankfurter Messegelände abgefeiert. Aber Vorsicht: Womöglich gibt es im Messerestaurant Schildkrötensuppe...!

CORN-CHIPS

Die von Euch als Cornflakes bezeichneten Quavers („Push Over“) sind keine solchen, sondern eher sowas wie Chips, die übrigens echt lecker schmecken. Außerdem gibt's dort immer was zu gewinnen — vor einem Jahr z.B. 5000 Game Boys und im Moment einige Amiga 600 sowie natürlich jede Menge „Push Overs“.

Letzthin berichtete Dr. Freak über sogenannte Lockvögel. Was passiert denn nun eigentlich, wenn so jemand selbst mal angezeigt wird?

Wie komme ich an Autogramme von Euch ran, und was sucht Rockus in einer anderen Zeitschrift? Wo wir grade bei Comics sind: Was ist in letzter Zeit eigentlich mit Brork los? Noch ein dickes Lob an die neuen Bewertungskästen und tschau... verabschiedet sich Till Weingärtner aus Berlin.

Keine Cornflakes? Schade! Trotzdem danke für den Hinweis, dafür gehen sofort Autogramme an Dich raus. Was Rockus in einer anderen Zeitschrift sucht? Keine Ahnung, hoffentlich findet er's — wir haben jedenfalls prima Ersatz gefunden, oder? Brork war im Urlaub, und was die Lockvögel betrifft: sie trüllern ihr Liedchen meist anonym, weshalb sie kaum je in die Verlegenheit kommen, angezeigt zu werden. Und wenn doch, kann man sie nicht einmal belangen! Tja, so ist das.



POST-STREIK

...gibt's derzeit gottlob keinen, weshalb Ihr auch keine Ausrede habt, wenn in den kommenden vier Wochen nicht wieder zu mindest 18247 Leser-

briefe bei uns eintrudeln. Leute, der Herbst steht vor der Tür — wir brauchen Heizmaterial! Einen Teil Eurer Zuschriften werden wir also im nächsten Heft auf diesen Seiten verheizen, und allen, die RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beigelegt haben, heizen wir mit einer persönlichen Antwort ein. Also heizt den Drucker, Stift oder die Schreibmaschine an und versorgt uns mit Lob, Lob und Lob! Okay, wenn's unbedingt sein muß, sind auch Kritik, Vorschläge und Fragen zugelassen.

Damit beschließen wir die Mailbox wie wir sie eröffnet haben, nämlich mit dem allseits beliebten Schwarzschild-Motto:

Schreib mal wieder!

**Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**



A 2000 65 MB 779,-
Autobootfilecard, kpl. formatiert / inst., bootet mit KS 1.2, 1.3, opt. 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitioniert, steckfertig

NEU! ab 29,-
Competition Pro Joysticks!
MINI Serie in der Diskbox! Alle Modelle vorr. i.K. lieferbar!

A 500 52 MB 899,-
Autobootharddisk, SCSI-Quantum, (105 MB nur 1099,-), 2 MB Ram +199,-, 120/240MB lieferbar.

NEC 1037A 195,-
ext. 3,5" UwK, abschaltbar, Metallgeh., amigafarben, eig. Herst., 100% komp., sehr leise, Original, Preissenk.!

3,5" Doppellaufwerk 277,-
einzel abschaltbar, extrem klein, eig. Herst. mit Garantie, Sonderaktion, Preissenkung

NEU!! Amegas Stereo Speaker System II, exklusiv für alle Amigas, 2 Boxen einzelne Volumereg., extra schaltbar, Bassamplifier & Soundverbesserer, z.B. f. Actiongames, Vorstellung in Ausg. 04/92!, inkl. Netzteil, jetzt mit noch mehr Power!
Nullmodemkabel, 2m, verb. Amigas 29,-, 5m 39,-, 10m nur noch 49,-
Gameplayadapter, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallelp. 29,-
NEC 1036 A I, A 2000 Int. inkl. Einbaumaut., disch. Ant., 1 Jahr Gar. 229,-
Mausreinigungsset 18,90 Maushaus 9,90 22s. im Kombipaket 23,-
Monitorkabel Amiga an Multisync 9 pol. 49,- an 15 pol. Ms. 59,-
Monitorkabel, Amiga an 1081/4/S, Philips CM8833, II „Mod. ang.“ 49,-
A 2900 KS 1.3, kpl. dt., 30 MB Autobootharddisk kpl. inst., + format. 1799,-
Monitorumschaltbox 3-f. 15 o. 9 pol. mechanisch, z.B. 1. Amiga+VGA-K. 79,-
Hauseigener Reparaturservice o.a. für Commodore, NEC, Eizo ... !!

Abdeckhauben, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug: Amiga 500.....	22,-	Amiga 3000 Tast.....	24,-
A 2000 Tast.....	22,-	A 1081/4/S, CM 8833, + 14" Mon.....	43,-
Fujitsu DL 900/1100.....	43,-	Star LC 20,24-200, 24-10.....	32,-
Amiga 600, 600 HD.....	22,-	Epson LQ 870, 1170 je.....	39,-
A 3000 + Mon.....	79,-	A 3000 Solo ohne Monitor.....	45,-
HP-Deskjet o. Canon Bubblejet.....	43,-	Fujitsu Breeze 200 + baugl. (CPA...)	43,-

AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden+Versand: Schirngasse 3-5,
direkt gegenüber C&A, Pf. 100248
6360 Friedberg, Tel. 06031-61950

Nein, daß Abonnenten ihren Joker schneller und preisgünstiger bekommen, ist keine Schiebung — daß sie jeden Monat drei Spitzengames gewinnen können, erst recht nicht. Aber beim spielbaren 5 Level-Demo von „GEM'Z“, das wir obendrein jedem Neuabonnenten schenken, wird halt viel geschoben!

Und wenn die Leute am Kiosk hundertmal „Schiebung!“ schreien, im Abo zahlt man für die 10 Ausgaben eines Joker-Jahres halt nur den Preis von 9, nämlich schlappe 63,— DM (Ausland: 75,— DM). Außerdem schiebt der Postbote Euch das Heft meist ein paar Tage eher rüber, noch dazu schön witterfest verpackt. Hinzu kommt, daß wir Monat für Monat drei Abo-Besitzer mit einem brandaktuellen Vollpreisspiel verwöhnen — und bei dieser-Lotterie nehmen alle Abonnenten vollautomatisch teil! Na, gebt Ihr immer noch dem Kiosk den Vorzug? Vielleicht ändert sich das, wenn Ihr von der irren Prämie erfahrt, die jeder einsacken darf, der jetzt und sofort zuschlägt:

Auf Neuabonnenten wartet ein voll spielbares Exklusiv-Demo des aktuellen Kaiko-Hammers GEM'Z! Noch ehe die tolle Action-Tüftelei im Laden ist, dürft Ihr Euch bereits mit fünf Leveln dieser genialen Mischung aus „Sokoban“ und „Dynablaster“ vergnügen — zwei davon gibt's sogar nur hier, nach ihnen werdet Ihr in den 104 mit Diamanten und Gegnern gepflasterten Schiebe-Labyrinthen der Endversion dieses Vier-Spieler-Spaßes vergeblich suchen!!!

Schiebt die Sache also nicht auf die lange Bank, das Angebot gilt nur im Oktober! Macht Euch lieber über den Coupon her...



Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHL DURCH BANKABBUCHUNG

KONTODINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

**ICH BEZAHL PER VORKASSE
(SHECK LIEGT BEI)**

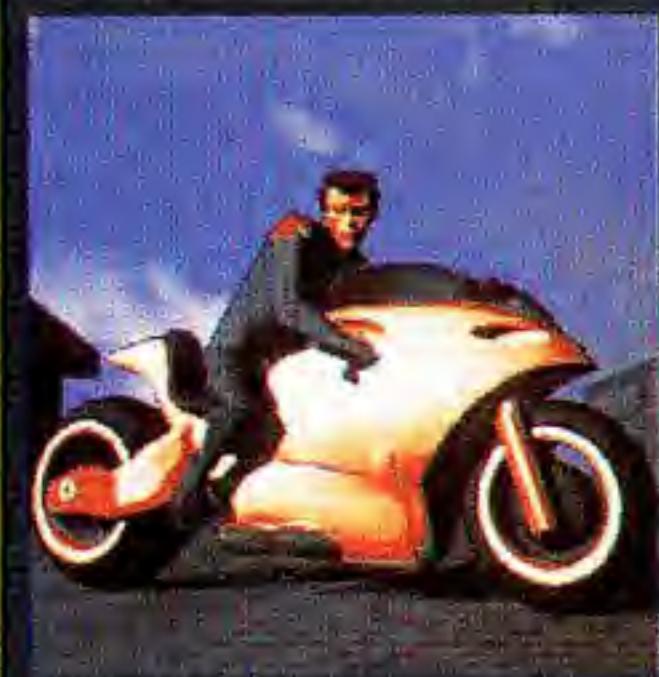
ICH BEZAHL NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

**BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER
KORRESPONDENZ IMMER IHRE
KUNDENNUMMER AN!**

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung
Untere Parkstraße 67 • D - 8013 Haar bei München

Denkt man an Dan Gallagher, dann an Ballereien wie „Voyager“ und „Infestation“ — aber denkt man auch an Motorräder? Demnächst bestimmt, schließlich sind die neuen Vektor-Bikes ganz klar Dans Meisterstück!



FAHREN IM ROTEN BEREICH

Red Zone

Wegen der Vektor-Optik könnte man Red Zone zunächst einfach bloß für die Psygnosis-Variante von Gremlins „Team Suzuki“ halten, doch sehr schnell zeigt sich, daß es mehr ist als nur ein frecher Abklatsch. Einmal läßt sich der Ofen hier wesentlich schöner steuern als das bei den Suzies der Fall war, zum anderen gibt's Optionen wie Öl auf der Rennstrecke.

regeln, und... es ist immer noch kein Ende in Sicht! Die Optionsauswahl füllt mehrere Bildschirme, also zählen wir halt schnell noch ein paar auf: Replay-Funktion, einstellbare Sichtweite, eingeblendetes Cockpit oder nicht, Ölflecken auf der Fahrbahn oder nicht, Soundeffekte ja/nein, Zuschauer sichtbar ja/nein — so, und der Rest wird jetzt einfach unterschlagen.

Glücklich und endlich auf einem der zehn originalgetreuen WM-Kurse gelandet, führt man gegen ein Feld von sechs Konkurrenten. Und auch hier gibt's schon wieder Einstellungsmöglichkeiten satt: Mit den Funktionstasten kann zwischen diversen Perspektiven hin- und hergeschaltet werden, man darf eine kleine Übersichtskarte, zwei Rückspiegel und sogar eine Anzeige für den aktuellen Motor-

maximal dreißig Neigungswinkel einstellen, steuern kann man mit Stick, Maus oder Keyboard, der Realismus von grafischer Darstellung und Fahrverhalten ist vielfältig varierbar, der Schwierigkeitsgrad und das Ansprechverhalten der Maus lassen sich sogar stufenlos

rad-Neigungswinkel einblenden, nach einem Crash kann man sich automatisch wieder auf die Strecke zurückteleportieren lassen und und und. So zahlreich die Optionen sind, so wirklichkeitsnah sind auch die Rennen. Das Bike benimmt sich

Link-Option per Modem unter den Tisch gefallen, dazu ist das Game vollkommen unmusikalisch.

Aber all das ist verzeihlich, denn in den entscheidenden Punkten kann Red Zone



tatsächlich wie ein Bike, die Unterführungen bzw. Brücken werfen richtige Schatten, die Gegner verhalten sich sehr realistisch, die Rückspiegel sind nicht bloß nutzloser Zierrat. Kurzum, hier stimmt einfach alles! Oder zumindest fast alles, denn an die Boxenstopps hätte man ruhig etwas mehr Mühe verschwenden können, die Grafik ist in der höchsten Detailstufe längst nicht mehr so rasend schnell wie sonst, und die Streckenauswahl war bei „Team Suzuki“ halt doch etwas üppiger. Leider ist auch die ursprünglich geplante

voll überzeugen: Es sieht gut aus, bietet stimmige Stereo-FX sowie eine überzeugende Steuerung, und der Spielspaß bleibt nicht auf der Strecke — was will man mehr? (mm)



Bloß bei der (nicht vorhandenen) Auswahl an verschiedenen Maschinen hat das Gremlin-Team die Nase vorn.

Zur Sache: Nachdem das Mini-Intro vorbei ist, hat man die Qual der Wahl zwischen automatischem und manuellem Schaltgetriebe, dem Trainingsmodus ohne Gegner, einem Einzelrennen und der kompletten Saison. Die Rundenzahl läßt sich zwischen einer und



RED ZONE (PSYGNOSIS)

VEKTOR - RACING

78%	„AUSGEFELT“
------------	--------------------



GRAFIK 78%

ANIMATION 80%

MUSIK -

SOUND-FX 72%

HANDHABUNG 84%

DAUERSPASS 78%

STUFENLOS VARIABEL

PREIS DM 79,-

SPÄCHERBEDARF 512 KB

DISKS/ZWEITFLOPPY 2 JA

HD-INSTALLATION NEIN

SPEICHERBAR HIGHSCORES

DEUTSCH ANLEITUNG

Möchten auch Sie
eine *Royal Soft*
Niederlassung in
Ihrer Stadt eröffnen?
Sprechen Sie einfach
mit uns! Partner in
D, Lux, B, NL, CH
und A gesucht!

Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a.d. Ruhr

Tel.: 0208 / 48 00 50 • Fax: 0208 / 48 00 25



Game	Ami	PC
Fire & Ice	64,00	
ISHAR	71,99	71,99
Wing Commander 2 D	86,99	93,99
Der Patrizier	71,99	86,99
Dune		86,99
Lure of the Temptress	71,99	86,99
Indiana Jones 4 D		86,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99
Myth	64,00	
Eye of the Beholder D	71,99	86,99
ZOOL	64,00	
Treasures of the Savage		
Frontier D	71,99	
Dark Queen of Krynn D	70,99	
Legend of Fairghial D	63,99	70,99
Mad TV	71,99	86,99
Might & Magic 3 D	71,99	86,99
Hero Turtles 2 D	71,99	

PREISAUSSCHREIBEN

Findet einen Namen für unser
Wappentier!

Schickt Eure Vorschläge bis
zum 31.12.92 an *Royal Soft*.
Unter allen Einsendern werden
super Preise verlost:

1. Preis: 5 Top Ten Spiele n. W
2. Preis: 3 Top Ten Spiele n. W
3. Preis: 1 Top Ten Spiel n. W
4-100 Preis: Überraschung

Zu den Preisen 4-100 mehr in
der nächsten Ausgabe. Laßt
Euch diese Chance nicht
entgehen!

Game	Ami	PC
Battle Island • Data Disk •	43,99	
Premiere	72,32	
DSA-Die Schicksalsklinge D		
Sim Earth	79,99	99,99
Push over	72,32	79,99
Ashes of Empire	95,99	99,99
E-Train D	95,99	99,99
WWF Wrestling	72,32	
Epic	72,32	79,99
Steigenberger	56,99	95,99
España '92	79,99	99,99
Conquistador • Data Disk •	39,99	
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Myth	53,97	
Hero Quest	79,95	
Hero Quest Expansion Kit	49,95	
Hero Quest Twin Pack	69,95	
Conan der Barbier		89,90

Versandkosten: NN + DM 8,00 • Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 • Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00

Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkosten frei

Angebote freibleibend!

POWER GAME HITS

BEST OF ADVENTURE AND ACTION COMPUTER GAME TRACKS

Zum ersten Mal die
Mega-Computer-Hits auf CD!

Mit den Highlights:

Monkey Island Theme

Mad TV Theme

Turrican II Theme

Rock'n' Roll Theme

Z-Out Theme

u.v.m.

POWER GAME HITS

Best of adventure and action computer game tracks

Monkey Island Theme
Mad TV Theme
Turrican II Theme
Rock'n' Roll Theme
Z-Out Theme



Abender/Name	
Strasse	
PLZ/Dorf	
Datum/Unterschrift	
Bei Mindestjähriges Unterschrift der Eltern Hiermit bestelle ich (Vereinbarung-/Eurocheck füge ich bei):	
Siehe	Preis inkl. 15% Mwst.
CD Power Game Hits DM 32,90	
Zusätzlich 4,-DM Porto/Verpackungskosten Lieferung innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der Bestellung	
Ab drei Tonträgern Porto & Verpackung frei!	

Ab sofort zu bestellen bei Eurostar direct

Kaiser - Friedrich-Promenade 127 • 6380 Bad Homburg



DEUTSCHE LUFTHAFEN CARGO
GMBH BAD HOMBURG

Im Zeitalter der Disketten-Orgien mit gigantomanischem Speicherbedarf und Handbüchern im Weltatlas-Format bietet dieses simple, aber nette Jump & Run-Game eine willkommene Abwechslung — Scheibe rein und loszocken!

Hier muß wirklich niemand lange in der Anleitung schmökern; mit diesem plattformhaltigen Horizontalscroller kommt man auf Anhieb klar. Der winzige Held düst unter Zeitdruck durch futuristische Landschaften, die seine fünf Bildschirmleben mit tiefen Schluchten, feurigen Flammen, brutzelnden Stromleitungen und allerlei feindlichen Mini-Robotern bedrohen. Zu seiner Verteidigung hat er eine Laserwumme, außerdem kann das Kerlchen unheimlich weite Sprünge machen, was oft schon reicht, um den bösen Gegnern ein Schnippchen zu schlagen. Trotzdem gehören zu den aufsammelbaren Extras auch Schuhe, die seine enorme Sprungkraft nochmal verbessern, außerdem gibt's Smart Bombs, Extraleben und diverse Disks, Goldbarren und Sanduhren für mehr Zeit oder Punkte.

Die Sticksteuerung geht halbwegs in Ordnung, und das Leveledesign würde selbst einem wesentlich teureren Spiel gut zu Gesicht stehen. Die meisten Gegner sind zwar von eher schlichtem Gemüt, dafür

wurde der Hindernis-Parcours teilweise mit recht vertrackten Stellen ausgestattet. Aber da Paramax ein fairer Kerl ist und zudem über zahllose Continues verfügt, meistert man das alles schon irgendwie. Was die Präsentation betrifft, gab es sicher schon schönere Grafiken, (wesentlich) größere Sprites und ein perfekteres Parallax-Scrolling zu sehen, zudem bleibt der Knirps gelegentlich mitten in der Luft hängen. Auch die FX und das Begleitgedudel haben keine goldene Schallplatte verdient — doch die lächerlichen 29 Marker, die der Spaß kostet, ist er nun allemal wert! (C. Borgmeier)

PARAMAX (KINGSOFT)	
JUMP & RUN	
61%	„HÜPF & SPAR“
	
GRAFIK	66%
ANIMATION	60%
MUSIK	45%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	63%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 29,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

DER STRAMME MAX PARAMAX

Brav gehüpft, Kleiner!



Ein Flugsimulator in einer hübschen Riesenpackung mit netten Screenshots darauf und einem gigantischen Poster darin, dazu eine Multi-Player-Option via Modem — hört sich das nicht vielversprechend an?

Aber wenn wir Euch jetzt verraten, daß dieses Game von On-Line kommt, also jener Company, die normalerweise CDTV-User mit unsäglichen Digi-Adventures wie „Hound of the Baskervilles“ quält? Das dämpft die Begeisterung, gell? Nicht ohne Grund...

Sobald man mal herausgefunden hat, daß Air Warrior nur via Workbench in die Luft geht, landet man in einem umfangreichen Titelmenü: Satte 23 Flieger, vier Fahrzeuge für den Bodenkampf, zwölf unterschiedliche Grafikauflösungen und ein gutes Dutzend weiterer Grafik-, Sound- und Spieloptionen gibt es hier — allerdings weiß selbst das Handbuch über deren Bedeutung nicht so genau Bescheid, aber es ist ja auch sonst keine große Hilfe. Wozu auch, wenn die Cockpits schließlich kaum mehr Instrumente aufweisen als der Go-Kart meines kleinen Bruders? Was soll's, wenn die Steuerung der Kisten (eine konfuse Mischung aus Tastatur, Maus bzw. Stick und Wort-Kommandos) so kompliziert, wirr und ungenau ist, daß es selbst dem Programm manchmal zuviel wird? Dann

verweigert es die Befehlsannahme oder stürzt einfach ab. Ende Gelände.

Okay, die Grafik ist halbwegs flott, sieht aber abschreckend öde und grobkörnig aus. Was es an Außenansichten, Szenarien oder auch Spielmodi zu sehen gibt, entdeckt man bestenfalls durch Zufall, so undurchschaubar ist dieses Spiel aufgebaut. Kurz und erschreckend: Air Warrior ist von der Präsentation her museumsreif, in punkto Gamedesign eine Frechheit und besitzt den Unterhaltungswert eines Kaffeekränzchens bei Inge Meysel! (pb)

AIR WARRIOR (ON-LINE)

LUFTK(R)AMPF

13%



GRAFIK	26%
ANIMATION	41%
MUSIK	-
SOUND-FX	14%
HANDHABUNG	6%
DAUERSPASS	11%

FÜR MASOCHISTEN

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

VORSICHT: BRUCHPILOT! AIR WARRIOR

Kein Wunder, daß die Grafik schnell ist...



ES KOMMT!

H•E•X•U•M•A

Das Auge des Kal - Auf den Spuren einer uralten Legende ...
Für AMIGA und PC

AMIGA oder PC
DEMO-DISK
GEGEN 5,-DM
IN BAR ODER
BRIEFMARKEN!

AB SOFORT BEI:

SOFTWARE 2000
STICHWORT: HEXUMA DEMO
MAX-PLANCK-STR. 9
2420 EUTIN



Mehr
dazu
in der
nächsten
Ausgabe



SOFTWARE 2000

Händlernachweis vom:
Software 2000 • Max-Planck-Straße 9 • 2420 Eutin • Tel. 0 45 21 / 80 04 - 0

Wer schon länger mit seiner „Freundin“ sportelt, erinnert sich wohl auch noch an den Vorgänger, dessen Amiga-Fassung im Wust der unzähligen Computer- und Konsolenversionen nicht unbedingt als Meilenstein gilt. Diesmal ist die Umsetzung zwar recht ordentlich ausgefallen, bloß kann das Programm selbst halt nicht mehr an die Erfolge vergangener C 64-Zeiten anknüpfen — die Tage von Epyx-Highlights wie „Summer Games“ und „Winter Games“ sind längst Geschichte...

California GAMES

Vor über einem Jahr gab der amerikanische Sportspielspezialist Epyx am PC dieses letzte Lebenszeichen von sich — U.S. Gold hat das Signal nun abgefangen und auf Amiga-Frequenz konvertiert.



Bretthart: Skateboarding

Bei vorliegender Geschichte dürfen sich bis zu acht Teilnehmer an fünf Disziplinen versuchen; sei es im Training, bei einer einzelnen Veranstaltung oder dem ge-

sonnen Kurs. Das Zeitlimit ist einstellbar und die Aufgabe klar: blitzschnell soll man über das Wasser jagen und dabei Rampen überspringen sowie Flaschen einsammeln, wofür gauß umweltbewußt Öko-Punkte verteilt werden.

Auf die eben durchschwämmt Raseret folgt das wahnsitzige Snowboarding, wofür man zunächst den „Mount Epyx“ per Heli-Kopter erklimmt.



630 84 5

Feuchtfröhlich: Jetsurfing

Noch selbstdörferischer wird's bei den drei verschiedenen Streckenabschnitten der Abfahrt, wo man für waghalsige Akrobatik-Einlagen (z.B. Handstand) Zeitboni erhält und unter dem Limit von vier Stürzen bleiben muß. Als nächstes steht Bodyboarding an, eine ganz witzige Weiterentwicklung des Wellenreitens aus dem Vorgänger.

Nach diesem feuchtfröhlichen Hindernisrennen darf man zum Abschluß erneut seine Kunstfertigkeit am

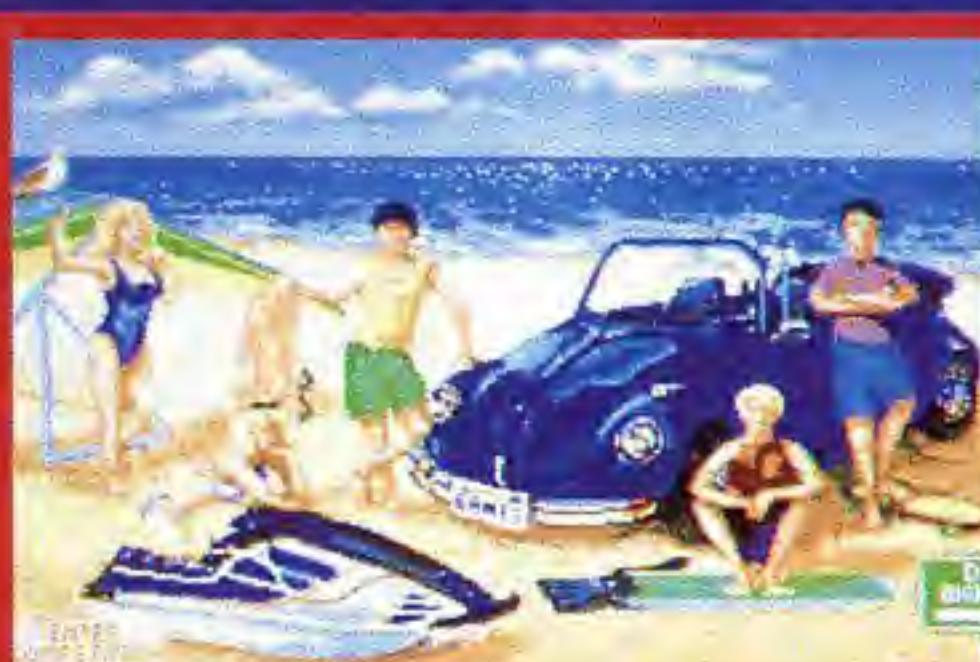
furchtbar langsam und ruckelig. Kein einziges der Events erreicht das Niveau eines Klassikers, und die gesamte Show hinterläßt einen soliden, jedoch etwas betagten Eindruck. Alte Fans der Epyx-Sportfeste sollen also ruhig mal einen Blick auf die neuen California Games riskieren. Nachwuchs-Athleten können sich im Pool der Vorgänger aber besser und billiger bedienen. (mm)



Sommerlich oder nich': Snowboarding

samen Wettbewerb. Die erste Gelegenheit zu sportlicher Höchstleistung bietet sich beim Drachenfliegen. Hier sollen fünf (Wasser-) Ballons den Weg ins Ziel finden, anschließend muß der Luftkus wieder heil auf den Klippen landen. Besonders viele Punkte lassen sich dabei durch wilde Kunststückchen wie etwa einer „540° Wendung“ verdienen. Beim Jet-Surfing stehen dann vier Mini-Schnellboote

hinter den Hindernissen, die man zum Abschluß erneut seine Kunstfertigkeit am



CALIFORNIA GAMES II (EPYX/U.S. GOLD)

SPORT - ALLERLEI

68%
„UNTERHALTSAM“



GRAFIK	64%
ANIMATION	61%
MUSIK	72%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	70%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHLIGHTS
DEUTSCH	ANLEITUNG

Eine göttliche Ergänzung

POPULOUS II DATA DISK



Spielen wie Gott in Japan...

Für alle Nebenerwerbs-Götter, die inzwischen schon jede einzelne Tempelruine im alten Griechenland in- und auswendig kennen, hat Electronic Arts frisches Bauland im fernen Japan aufgerissen. Na, dann steigern wir mal wieder das Bruttomanaproduct!

Eine Neuerung sticht sofort ins Auge: Zu den altbekannten Spielmodi „Custom“ und „Conquest“ hat sich jetzt noch ein „Challenge“-Modus gesellt, der vornehmlich dazu gedacht ist, die verschiedenen Katastrophen einzeln und in Ruhe auszuprobieren. Ohne Rücksicht auf den Manavorrat kann man hier eine Springflut, Feuersbrunst, Pest-Epidemie oder irgendeine andere hübsche Überraschung auslösen, und dadurch die richtige Katastrophen-Strategie für den späteren Custom/Conquest-Ernstfall entwickeln.

Alle anderen Änderungen sind rein optischer Natur und hängen direkt oder indirekt mit den 500 neu zu erobernden Welten zusammen. Das geht beim Konterfei des eige-

nen Digi-Gottes los, welches sich hier mit Haarzopf etc. ganz auf „alter japanischer Bauamtsleiter“ trimmen lässt. Fernöstlich gestylt sind auch die wandernden Helden, die dem Volk der Gegenseite Religionsunterricht erteilen: Der Koloß von Rhodos ist in der Rumpelkammer gelandet, jetzt stampfen Sumo-Ringer und Samurais durch die Gegend, in der nun keine Säulentempel mehr herumstehen, sondern Pagoden und ähnliche architektonische Groß-Asiatika. Nicht zuletzt schreiten die Töchter und Söhne Nippoms selbst in hübschen Kimonos einher, und weil man schon dabei war, wurde die Benutzeroberfläche auch gleich frisch getüncht.

Aber sonst ist wirklich alles wie gehabt (Zwei-Spieler-Modus etc.), was bei einer nur mit dem Hauptprogramm zusammen spielbaren Ergänzungsdisk ja auch kaum verwundert. Wundern solltet Ihr Euch deshalb auch nicht über die fehlende Bewertung — und den Preis, der mit rund 49 Deutsch-Yen durchaus im Rahmen des Data Disk-üblichen liegt. (rf)

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment
GmbH

SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pölzner Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Air Support	62,90	-	Air Brush	79,90
Airbucks	76,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	A.T.AC	98,90
Apolia	68,90	-	B.A.T. 2	89,90
Aquatic Games	76,90	-	B-17 Flying Fortress	84,90
Ashes of Empire	88,90	-	Birds of Prey	94,90
B-17	84,90	-	Civilization dt.	89,90
Battle Isle Data	44,90	-	Dark Hall	a.A.
Black Crypt	66,90	-	Darklands	99,90
Black Sect	74,90	-	Das schwarze Auge	84,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Der Patrizier	84,90
Civilisation dt.	63,90	-	Espania '92	83,90
Cytron	66,90	a.A.	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Falcon 3.0 dt.	98,90
Der Patrizier	74,90	-	Falcon 3.0 Miss. 1	42,90
Dynablaster	68,90	-	Formula 1	79,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Grand Prix Unlimited	76,90
Espania '92	69,90	-	Gunship 2000	84,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Handball III	79,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Harpoon 2	84,90
Fire + Ice	64,90	-	Harrier Jump Jet	102,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Head to Head	85,90
Global Effect	78,90	-	Indy 4 dt.	96,90
Goblins	68,90	68,90	Indiana Jones 4	82,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	Ishar	75,90
Heart of China dt.	78,90	-	Laura Bow II	84,90
Hook	69,90	-	Lemmings 2	89,90
Humans	a.A.	-	Links Pro	99,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Links Troon North	44,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Lord of the Rings II	79,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lure of Temptress	14,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Mad TV Data	25,90
Liverpool	62,90	-	Master Golf	99,90
Lure of Temptress	69,90	-	Mantis	117,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Perfect General	88,90
Monkey Island II	64,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Pazifische Inseln	69,90	69,90	Push Over	64,90
Police Quest 3	78,90	-	Rampart	74,90
Populous 2	68,90	68,90	Rex Nebula	119,90
Premiere	69,90	-	Sherlock Holmes	95,90
Push Over	64,90	64,90	Siege	69,90
Risky Woods	64,90	-	Special Forces	94,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Spellcraft	89,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Task Force	103,90
Sim Earth(e)	89,90	-	Ultima 7	82,90
Special Force	78,90	78,90	Wing C. 2 Miss. II	47,90
Super Hero	74,90	a.A.		
Wazworks	74,90	a.A.		
Zyconix	59,90	a.A.		

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -1A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -1A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	36,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Super NES	Game Boy
Mega - Drive	Adventure Island
Mega Drive dt. ohne Spiel	69,90
E.A. Hockey (D)	73,90
Olympic Gold (US)	52,90
Golden Axe 2	67,90
Taz Mania	67,90
Nintendo N.E.S.	
Bubble Bobble	67,90
Puzznic	84,90
Blue Shadow	79,90
Dragons Lair	93,90
Mega Man 3	104,90
Rygar	99,90
Atari Lynx	
Awesome Golf	77,90
Batmans Return	79,90
Viking Child	79,90
Xibots	78,90
Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Gremlin hat sich in fernen Dimensionen umgesehen und einen drolligen kleinen Plattform-Ninja entdeckt — flugs wurde das eigenwillige Kerlchen in den Amiga-Orbit gebeamt, wo es jetzt der Konsolen-Konkurrenz das Fürchten lehren soll!



Keiner darf sagen, die Company aus Sheffield würde sich auf ihren Erfolgen ausruhen: Nachdem Gremlin zunächst die Motorsportfans mit Megahits wie „Super Cars“ und „Lotus Turbo Challenge“ begeisterte und dann mit „Plan 9 from Outer Space“ einen intergalaktischen Großangriff auf die Lachmuskein der Abenteurer startete, soll Zool nun die Amiga-Plattformen im Sturm erobern. Aber kann so ein Dimensions-Ninja auch gegen alteingesessene Jump & Run-Veteranen wie Nintendos Klempner oder Segas schnellen Igel bestehen?

Das erforderliche Knuddel-Potential, um gegen „Mario“ und „Sonic“ anzutreten, bringt Zool jedenfalls mit, denn das eigenwillige Figürchen mit der grünen Hautfarbe, dem schwarzen Dress und der roten Ninja-Maske sieht schon irgendwie entrückend aus. Zudem kann der Gute hüpfen wie ein Karpfen und klettern wie eine Gemse; er schießt schneller als John Wayne, und wo er hinhaut, hat auch ein Claude Van Damme nix mehr zu melden! Diese und noch ein paar weitere Kunststückchen führt Zool in sieben thematisch unterschiedlichen Plattform-Welten vor, die nochmals in je drei Abschnitte unterteilt sind — nach Adam, dem Riesen, macht das insgesamt 21 abwechslungs-

reiche Level. Wo der anständig groß gezeichnete Held auch hinkommt, trifft er auf schön gestaltete Hintergründe (bei vollem PAL-Screen) und originelle Gegner, außerdem wartet natürlich pro Welt ein bösartiges Schlußmonster. Aber zuerst wartet mal ein optionsreiches Hauptmenü...

Hier darf man zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen, sich seine Soundbegleitung aussuchen (Rock, Green, Rave, Funk oder FX pur), die Spielgeschwindigkeit dem persönlichen Geschmack anpassen und entscheiden, ob man mit bis zu fünf Continues ins Rennen gehen will. Sind alle Würfel gefallen, landet Zool per Druck auf den Feuerknopf im Alptrum eines verfressenen Konditors, der sogenannten „Sweet World“. Der Weg führt über Rampen aus Lebkuchen, vorbei an Riesenlollies und einem Meer von Smarties. Bei Horizontalscrolling werden herumwatschelnde Zuckerstangen und fliegende Bonbons auf's Korn genommen, auch die leckeren Extras sollte man nicht verschmähen. Da gibt es so das Übliche wie Smartbombs und Superspringe, aber besonders gut geschmeckt hat uns ein Doppelgänger, der dem Original wirklich alles nachtut! Irgendwann verdunkelt sich dann der Screen ziemlich abrupt, und der Amiga schaufelt den nächsten Abschnitt in den Speicher. Als Höhepunkt der Leckerschrecker wartet noch ein garstiges Süßigkeiten-Monster, ehe der Spaß in der „Music World“ weitergeht.

Ist auch der Kampf gegen diverse Instrumente, wildgewordene Kopfhörer,



Microphone, CDs und Kassetten gewonnen, tritt man gegen allerlei Werkzeug wie Bohrer und Hämmer an, etwas später macht man in der „Fruit World“ mit explodierenden Radieschen, Killer-Karotten und anderem Grünzeug Bekanntschaft. Es folgen Abenteuer am Rummelplatz, in der „Shoot'em'up World“ und

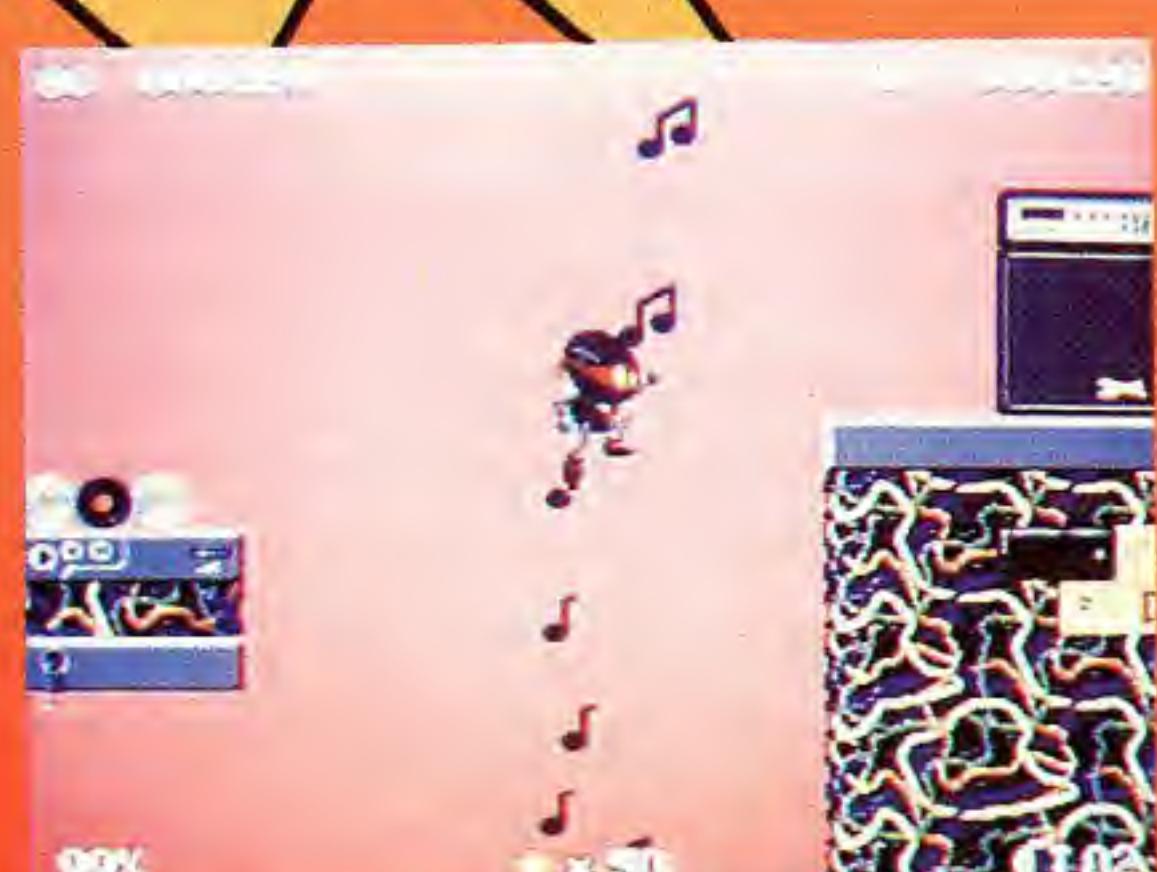
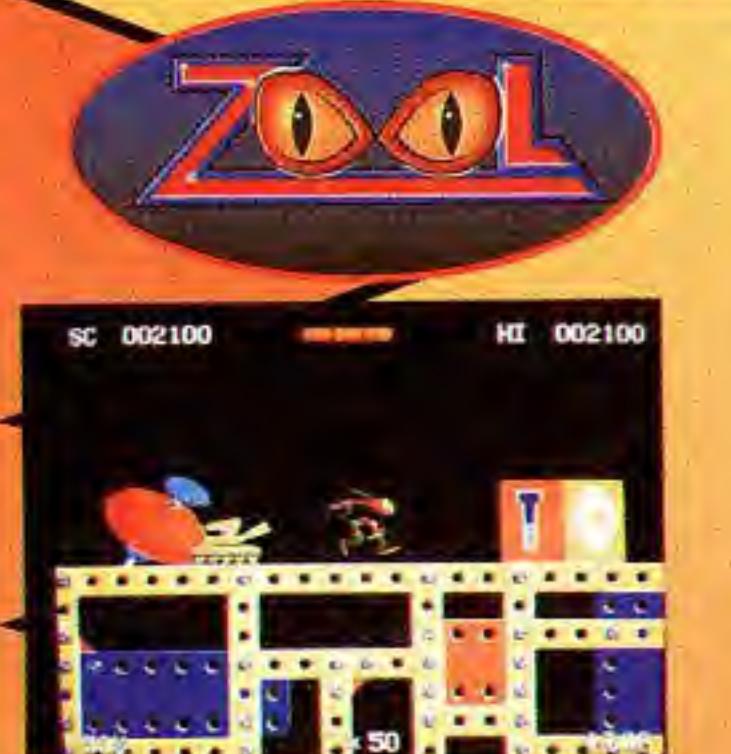
schließlich im Spielzeugland. Überall gilt es, vertrackte Hindernisse auszuweichen (manche können auch einfach weggebällert werden), Seile oder Leitern zu erklimmen und steile Wände zu überwinden. Das tut Zool, indem er sich in die Luft wirbelt, an der Wand festkrallt und dann weiterwirbelt — mit derselben Kreiseltechnik können auch Gegner ausgeschaltet werden. Mit unschönen Problemen hat man dabei kaum zu kämpfen, denn die Steuerung ist fein abgestimmt, die illustre Feindesschar verhält sich sportlich fair, und das durchdachte Leveldesign wird kaum je von linken Stellen getrübt.

Keine Frage, Zool ist ein brillantes Plattformgame! Vom Spielfeeling her erinnert es stark an Segas Kult-Igel „Sonic the Hedgehog“, und auch die Präsentation bietet all das, was die Konsolen so populär gemacht hat: Die Grafik ist kunterbunt und vielfältig gezeichnet. Freund und Feind wirken eher auf liebenswerte Art witzig als brutal (genau, wie es auch die Eltern gerne sehen...). Die Animationen sind durch die Bank sehr ordentlich, die des ulkigen Hauptdarstellers sogar ganz ausgezeichnet; lediglich das Scrol-

ling konnte bei unserem Presse-Tesmuster noch nicht voll überzeugen, aber daran will Gremlin bis zur Endversion noch feilen. Was den Sound betrifft, können die Jungs ihre Feile getrost wegpacken, denn die Musik ist ebenso abwechslungsreich wie mitreißend, und die Effekte gehen auch voll in Ordnung.

Wird Zool also über kurz oder lang wirklich und wahrhaftig den gleichen Kultstatus erlangen wie Mario, Sonic und Konsolen? Vermutlich eher nicht, dazu hat Gremlin zu wenige wirklich neue Ideen in das Spiel gepackt — es ist vielmehr ein rundum gelungener Mix aus bereits bekannten Features. Deshalb hat es auch für einen Joker-Hit nicht ganz gelangt, aber für einen der besten Plattform-Hüpfer am Amiga langt es bei dem Alien-Ninja allemal dicke! (C. Borgmeier)

ZOOL (GREMLIN)	
JUMP & FUN	
83%	„GUT GEHÜPF“
GRAFIK	84%
ANIMATION	82%
MUSIK	86%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	82%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	NOCH OFFEN
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NOCH OFFEN
SPEICHERBAR	NOCH OFFEN
DEUTSCH	ANLEITUNG





Auch wenn vor den Fenstern schon die ersten Herbststürme wüten, muß Dr. Freak in seinem Szenebericht zunächst noch das Sommerloch aufarbeiten. Allzuviel ist während der letzten Monate im Untergrund nicht passiert — schließlich brauchen nicht nur brave User mal Urlaub...

Wer also wochenlang in Rimini am Strand gepennt hat, der hat wenig verpennt; vielleicht war sogar der Typ zwei Handtücher weiter einer von den Leuten, die normalerweise dafür zuständig sind, mit ihrem unlauteren Tun diese Spalten zu füllen. Denn selbst die potentersten Szene-Hengste entwickeln im Sommer einen bemerkenswerten Drang nach Süden, dementsprechend kümmerlich war auch in letzter Zeit das Angebot an berichtenswerten Neuigkeiten aus dem digitalen Untergrund. Aber nicht alle sind Richtung Ozonloch gepilgert, ein paar besonders Fleißige konnten auch bei 35 Grad im Nacht-Schatten ihre Finger nicht von der Tastatur bzw. dem Telefonhörer lassen:

Diese Arbeitswütigen haben z.B. dafür gesorgt, daß das gute alte Phonephreaking mal wieder in die Schlagzeilen geriet, obwohl die Technik des Telefonierens auf anderer Firmen Kosten eigentlich schon so viele Jahre am Buckel hat, daß man sie praktisch unter Denkmalschutz stellen müßte. Schließlich hat bereits Steve Jobs sein kümmerliches Salär damit aufgebessert, noch bevor er den Apple erfand, und das liegt bekanntlich auch schon einige Wochen zurück. Aber im

immerwährenden Kampf zwischen Post (bzw. den Telefongesellschaften) und Phonephreaks entwickelt halt jede Seite ständig neue Abwehr- oder Angriffsstrategien, so daß das historische Thema doch immer wieder aktuell wird. Die Rede ist natürlich von der Lauschaktion gegen die Barclays Bank in Hamburg, deren kostenlose Service-Telefonnummer von unbekannten Computer-Freunden abgehört wurde. In der Tagespresse wurde das Ganze der Einfachheit halber in die Hacker-Rubrik gepackt, aber da sich der Angriff gar nicht gegen einen „richtigen“ Computer richtete, sondern auf die via 0130-Nummer erreichbare „Voice Mailbox“ gelenkt war (so eine Art Hightech-Anrufbeantworter), handelte es sich dabei schon eher um Phonephreaking. Dafür spricht auch, daß es den Lauschern allem Anschein nach nicht um das Ausspähen von irgendwelchen Kunden-Daten oder Kontonummern ging, sondern schlicht um das „Aufreißen“ neuer Kreditkartennummern — sowas können besonders mitteilungsfreudige Menschen ja immer gut gebrauchen...

So, das war das. Und was gibt's von der Raubkopierer-Front zu vermelden? Herz-

lich wenig, vor allem, was den Amiga betrifft. Ist ja auch verständlich, denn wenn die Programmierer nicht programmieren, sondern lieber zum Baden fahren, haben die Cracker auch wenig zum Cracken. Insoweit ist es derzeit nur von theoretischem Interesse, daß nach der Auflösung von „Skid Row“ keine unbestrittenen Nummer eins mehr in der Amiga-Szene existiert, stattdessen haben wir es nun mit mehreren Spalten-Gruppen zu tun („Nemesis“, „Crack Inc.“ „TRSI“), die sich zum Teil natürlich aus ehemaligen Skid Row-Mitgliedern rekrutieren. Aber die Systemgrenzen spielen mittlerweile sowieso keine große Rolle mehr, denn in den tonangebenden Boards findet man gecrackte Soft für PC, Amiga und Konsolen heute meist friedlich vereint. „Sonic 2“ ist dort z.B. schon längst zu haben, während es offiziell erst für Mitte November angekündigt ist. Bloß in Sachen CDTV herrscht absolut Ebbe, aber was will man da zur Zeit schon „überziehen“?

Nach dem Motto „schneller, mehr, schneller“ haben Boards und Modems inzwischen nicht bloß die Post-Swapper ins Abseits gedrängt, sie machen sich in punkto Tempo und „Kun-

denservice“ bereits gegenseitig Konkurrenz. „New Central Europe“, das größte Board in Deutschland, hat z.B. zehn Leitungen, „Black Monastery“, die Nummer zwei, immerhin noch derer fünf. Außerdem wird in allerjüngster Zeit auch das digitale ISDN-Netz gerne benutzt — die Monatsgebühr von 75,— DM ist für solche Leute ein Klax, und eine ISDN-Karte im Rechner kann die Übertragungsgeschwindigkeit in etwa verzehnfachen! Die ganze chice Technik kann allerdings nicht verhindern, daß viele Leute sich einen Sport daraus machen, die neue Soft von den Boards runterzuholen, aber selbst nur wenig draufzuladen. Dafür gibt es sogar schon eine eigene Bezeichnung: „Leecher“ nennt man abfällig jene Jungs, die gewissermaßen den Untergrund des Untergrunds darstellen.

Jetzt ist's also nicht nur illegal, jetzt wird's auch noch kompliziert — da bleibt man am besten doch gleich seriös, oder? Das meint jedenfalls

Euer

DR. FREAK
Joker Verlag
„Dr. Freak“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

ALARM IN DEUTSCHLAND!

FUNNY-SOFTWARE

INH. OLIVER HECK

**TELEFON
0711 - 8568534**

JETZT ANRUFEN

**DER
WOLF
IM
SCHAF-
PELZ**



demnächst
Präsentation:

REGIONALSENDER STUTTGART
**RADIO
PLUS**
UKW 101,3

WIR BIETEN DIE RIESENAUSWAHL: SPIEL UM SPIEL DIE NASE VORN!

REGIONALSENDER
STUTTGART
**STADT
RADIO**
UKW 107,7

Ihr
Entertainment-
Center mit Biß
**Stuttgarter Str. 99
7000 Stuttgart-Feuerbach
im "Biberturm"**

Filialen: in Freiburg, Schreiberstr. 18
Telefon 07 61 - 38 25 90
in Aalen, Storchenstr. 5b
Telefon 073 61 - 68 06 63
in Hannover, Georgswall 3
Telefon 05 11 - 32 17 96

**Verleih von Konsolen,
Cartridges und Geräten**

DIE FUNNY-SOFTWARE PRÄSENTIERT SICH AUCH IN RTL, SAT1 UND PRO7

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Neueröffnung!
Wallstraße 21
4000 Düsseldorf
Tel.: 0211/131979

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MEGA DRIVE

688 Submarin Attacke	129,95
Buck Rogers	139,95
Chuck Rock	111,95
Dessert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
Dungeons a. Dragons	138,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
European Club Soccer	109,95
F-22 Interceptor	111,95
Fighting Maste jap.	99,95
Gholson Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chamaleon	112,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Splatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Altered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Danans	84,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynamit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghouls'n Ghosts	94,95
Golomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Moonwalker	94,95

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf WALLSTRASSE 21

Out Run	84,95
Olympic Gold	114,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasie Star	131,95
Pro Wrestling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
RC Grand Prix	84,95
Sega Chess	111,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95
Gradius	94,95
Gremlins 2	89,95
Hyper Soccer	99,95
Kickle Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector	99,95
Puzznic	82,95
Quantum Fighter	84,95
Rad Gravity	104,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Shadow Warriors	99,95
Snake Rattle N' Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
Top Gun 2	114,95
Turbo Racing	109,95
World Cup	84,95
World Wrestling	99,95
Zelda 2	94,95

Aktive Franchise - Partner gesucht!

SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. Jap.	59,95
Axe Battler	64,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
G-Loc	56,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderboard	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

GAME BOY

Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castlevania 2	69,95
Chessmaster	54,95
Dead Alien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlins 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad'n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Track Meet	64,95
Turn and Burn	67,95

ATARI LYNX

Batmans Return	77,95
Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Kl	

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Tel.: 0211/131979

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr! Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1889	79,95	-	92,95	Falcon 3.0 Mis 1	-	64,95	
A-Train	-	-	99,95	Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
ATAC	-	-	107,95	Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Fight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Abandoned Places	78,95	-	82,95	Floor 13	72,95	-	84,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95	Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95	Gateway	-	-	84,95
Air Support	64,95	-	-	Global Conquest	a.A.	-	107,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95	Global Effect	84,95	-	89,95
Airline	-	-	72,95	Gebühns	72,95	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95	Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Golf Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Apyda	72,95	-	-	Great Napoleon Battles	-	72,95	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.	Gunship 2000	a.A.	-	87,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95	Hardball III	a.A.	-	87,95
B.A.T.2	a.A.	-	92,95	Harpoon 2	78,95	-	89,95
Bane of the Cosmic F.	dt. 89,95	-	84,95	Head to Head	79,95	79,95	89,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Heimdal	74,95	84,95	89,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95	Heroes 3570	-	-	87,95
B.C. Kit	a.A.	a.A.	a.A.	Hock	72,95	-	78,95
Betrayel of Kond. Legacy	a.A.	a.A.	a.A.	Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Gamin	89,95	a.A.	-	Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	89,95
Birds of Prey	74,95	-	96,95	Indiana Jones Adv.	89,95	89,95	74,95
Black Crypt	64,95	-	-	Jaguar XJ 3.0	64,95	a.A.	-
Black Sect1	78,95	-	89,95	Kings Quest 5 dt.	84,95	-	99,95
Boo Quest	-	-	89,95	Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95	Laura Bow II	a.A.	89,95	-
Bundesliga Man. Prof	69,95	a.A.	69,95	Lather God. of Phobos	-	114,95	-
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.	Legends	72,95	72,95	-
Car Driver: Bard's Tale II	a.A.	a.A.	a.A.	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Carl Lewis Chall	69,95	-	73,95	Lemmings	62,95	62,95	-
Castles	72,95	-	79,95	Lemmings	73,95	73,95	92,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Lemmings: The Return	67,95	62,95	74,95
Castles of Dr. Brain	86,95	-	88,95	Leslie Lemmons in L.A.	-	89,95	-
Civilization dt.	87,95	-	104,95	Lingus 7000	99,95	-	44,95
Championship Manager	72,95	-	-	Lingus 7000	99,95	-	44,95
Codeman Assassin	a.A.	-	-	Lingus 7000 Creek	-	-	44,95
ConquesterData	42,95	-	42,95	Lingus 7000 Course	-	-	44,95
Crisis U.S. Clemmln	-	-	104,95	Lingus 7000	-	-	107,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95	Lingus 7000 II	-	-	-
Cyber Zerk	a.A.	-	-	Lingus 7000 II	-	-	-
Dytron	69,95	a.A.	-	Lingus 7000 II	-	-	-
Dark Queen of Rhynn	-	-	78,95	Lingus 7000 II	69,95	69,95	-
Dark Hall	-	-	a.A.	Lingus 7000 II	a.A.	a.A.	a.A.
Darklands	-	-	107,95	Lingus 7000 II	72,95	72,95	-
Dynablast	-	-	-	Lingus 7000 II	65,95	a.A.	a.A.
Darkflame	72,95	72,95	-	M.I. Tank Platoon	74,95	75,95	87,95
Darkheat	-	-	98,95	Mad T. Ball	-	-	24,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.	Magic Castle II	-	-	78,95
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95	Mantis	-	-	121,95
Darius Descent	64,95	64,95	-	Master Goll	79,95	79,95	a.A.
Dylan Dog	-	-	a.A.	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Dynablast	72,95	a.A.	-	Might & Magic 4	a.A.	a.A.	a.A.
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Miseryland	-	-	a.A.
Elvira 2	78,95	78,95	89,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95
EMiga 3	a.A.	a.A.	a.A.	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Epic	72,95	-	78,95	On the Road	69,95	69,95	-
Espania	78,95	-	92,95	Panzer Battles	64,95	a.A.	a.A.
Eternam	-	-	89,95	Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Europ. Football Champ	67,95	-	-	Patrizier	78,95	-	89,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Perfect General	87,95	a.A.	94,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Eye of Beholder 2 cl.	92,95	-	89,95	Planets Edge dt.	-	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95	Prophecy glithé Shadow	-	-	72,95
Exodus 2010	78,95	-	-	Police Quest 3 dt.	88,95	-	86,95
F-117 A Nightstrik	-	-	88,95	Pools of Darkness	72,95	-	74,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Populous II	67,95	67,95	a.A.
F-15 Strike Eagle 3	-	-	104,95	Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Populous 2 Plus	69,95	69,95	-
	-	-	104,95	Power Hits	64,95	-	-

Neu! Neu! Neu!
Funny-Software in
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/1x 5 1/4 LW + Civilization + Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett: DM 2988,00

JOYSTICKS:
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent blau DM 39,95

JOYSTICKS PC:
Thrustmaster DM 199,00

ZUBEHÖR:
Akkt. Bootselektor DM 44,95
Maus-Infrarot-Umschalter DM 39,95
Reis-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Graffill m. Pad DM 99,95
Syncro Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 31, A500 DM 199,00
Amiga Action Replay 31, A2000 DM 219,00
Mega-Maus (200 Dpi) DM 56,00
Volloptische Maus DM 119,00
Crystal Trackball DM 144,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Surflyne Mouse DM 79,95
Druckerständer DM 34,95
X-Copy Prof. 5,0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatine inkl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatine inkl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
AMIGA 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 68,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2 DM 159,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Burdel. Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1,5 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnes vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2,5 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2,0 MB CM 348,- 4,0 MB DM 548,- 8,0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2,0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. I. A. 500 DM 144,00
5,25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. I. A. 500 DM 154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5,

Auch wenn heute hinter den meisten Games ein ganzes Team von Designern, Grafikern und Musikern steckt — der Programmierer ist nach wie vor der Dreh- und Angelpunkt jeder Produktion. Diesem geheimnisvollen Wesen sind wir mal etwas näher auf den Pelz gerückt...

Der große Aufklärungsreport: Alles, was Ihr schon immer über Programmierer wissen wolltet!

WARUM NICHT FRISEUR?

Selbst wenn Computer-Entertainment heutzutage schon zum Big Business gerechnet werden muß — der Job eines Programmierers ist kreativ und verlangt daher eine gehörige Portion Idealismus. Deshalb (oder trotzdem?) sind Programmierer, die zunächst einen anderen Beruf ausgeübt haben, auch eher Sonderfälle. Sicher, Al Lowe war lange Zeit Musiklehrer, ehe er seine Brötchen mit „Larry“ verdiente, und Sierra-Kollege Jim Walls konnte für „Police Quest“ auf jahrelange Erfahrungen als Polizist zurückgreifen, aber im allgemeinen wird ganz einfach das Hobby zum Beruf gemacht. Ähnlich wie bei Schriftstellern kann das eine ziemlich brotlose Kunst sein, oft

muß man sein Werk unzähligen Herstellern anbieten, ehe einer zugreift. Kein Wunder also, wenn selbst in den Schubladen mittlerweile berühmter Leute die Erstlings-

werke noch stapelweise vor sich hinschimmeln! Daher haben manche auch erst am Umweg über das Schreiben von ernsthaften Anwendungen zur Spiele-Programmierung gefunden, bei Kaiko-Mitglied Peter Thierolf war dies sogar eine Bedingung der Eltern. Aber eine echte Entertainment-Begabung läßt sich eben auf Dauer nicht unterdrücken...



WIE MACHEN SIE DAS NUR?

Tja, die Zeiten, als jeder Programmierer sein Baby von der Geburt bis es flügge wurde ganz alleine betreute, sind längst Geschichte. Beispielsweise stammt bei den ersten „Ultima“-Folgen noch praktisch jedes Byte von Richard Garriott höchstpersönlich, inzwischen betätigt sich Lord British genau wie sein Kollege Steve Meretzky (der Mann hinter den Ledergöttinnen) eher als Gamedesigner und überläßt die konkrete Tastatur-Arbeit lieber anderen. Doch bei mindestens genauso vielen Digital-Künstlern hat das Handwerk nach wie vor goldenen Boden, wobei es allerdings interessante nationale Unterschiede gibt. So können sich die Amerikaner gar nichts anderes vorstellen, als ein Spiel auf dem PC zu programmieren und anschließend zu konvertieren. Eine ähnliche Entwicklung bahnt sich in Frankreich an, wo bisher vorwiegend der Atari ST das Feld beherrschte. In Deutschland hält es sich momentan noch die Waage; Während manche mit ihren oft selbstgestrickten Tools und Assemblern direkt am Amiga werkeln, verwenden andere

Crosslink-Assembler (PC — Amiga) wie den SNASM, was in England sogar schon gang und gäbe ist. Im übrigen wird ganz überwiegend in Assembler programmiert, Ausnahmen wie die PC-Version von „Hexuma“, die größtenteils in Turbo Pascal geschrieben wurde, bestätigen die Regel.

WIE (ÜBER-) LEBT MAN DABEI?

Wenn es um die Frage des Verdienstes geht, wird auch der gesprächigste Programmierer einsilbig — über Geld redet man nicht, man hat es (oder auch nicht). Unter dem Siegel der Verschwiegenheit können wir Euch aber anvertrauen, daß das Durchschnittseinkommen eines angestellten Byte-Biegers etwas unter dem liegt, was ein Informatiker im „ernsthaften“ Bereich einschiebt. Völlig unübersichtlich wird die Lage bei Selbständigen oder Programmierern, die an ihrer Firma entweder indirekt (mittels Umsatzbeteiligung) oder direkt als Gesellschafter beteiligt sind. So verhält es sich etwa bei den Bitmap Brothers oder dem Team von Sensible Software, das gleichermaßen mit Renegade, Virgin und Ocean zusammenarbeitet. Daß ein finanzielles Risiko aber nie ganz ausgeschlossen werden kann, veranschaulicht sehr eindrucksvoll der Fall des armen Andrew Braybrook: Gleich zweimal ist ihm schon ein Brötchengeber pleite gegangen, noch ehe die erste Mark geflossen ist! Verständlich, wenn Andy, genau wie eigentlich alle seine Kollegen, nicht gerade gut auf Raubkopierer zu sprechen ist...



Was die investierte Arbeitszeit angeht, waren sich alle von uns Befragten darüber einig, daß man zu Beginn einer neuen Produktion mit drei bis acht Stunden pro Tag hinkommt, während man gegen Ende (wenn der Abgabetermin bedrohlich näherrückt) auch mal zehn bis zwanzig Stunden ranklotzen muß. Wenigstens fallen in der Regel zusätzliche Anfahrtszeiten unter den Tisch, weil in diesem Job viele zuhause arbeiten. Alles weitere sollen Euch die Jungs jetzt persönlich erzählen, wir haben nämlich einem Schwung namhafter Programmierer folgende Fragen gestellt: Wie lange programmierst Du schon? Wie bist Du dazu gekommen? Was ist Dein persönlicher Spiele-Favorit? Wie sieht Deine Traummaschine aus? Welches Hobby hast Du? Die Antworten erfahrt Ihr auf der nächsten Seite! (mm)



David Sykes, 28, Programmierer bei Revolution Software („Lure of the Temptress“)

„Programmieren tue ich schon mein halbes Leben, acht Jahre lang nur hobbymäßig, seit sechs Jahren auch beruflich — alles in allem sind das also vierzehn! Mein Software-Favorit ist „Deuteros“, und bei der Hardware lasse ich nichts über einen flotten 486er kommen. Tja, und mein Hobby sind ehrlich gesagt die vielen Pubs in der Umgebung...“



Philip Ulrich, 42, Spieldesigner bei Gyro („Dune“)

„Ich bin eigentlich über die Musik zum Computer und zum Programmieren gekommen, und sie ist auch heute noch mein Hobby. Dabei bin ich jetzt ungefähr zwölf Jahre, aber erst seit sieben Jahren hauptberuflich. Mein Spielefavorit „Arkanoid“ ist ja auch schon etwas älter, dafür hätte ich unheimlich gerne einen hochmodernen 486er zum Arbeiten.“



Peter Thierolf, 24, Programmierer bei Kaiko („Apidya“)

„Wegen meiner Eltern habe ich zunächst mit ernsthaften Anwendungen angefangen, aber damit war bald Schluss. Insgesamt sitze ich jetzt schon fünf oder sechs Jahre an der Tastatur, und am liebsten wäre es mir, wenn sie zu einem „Amiga 4000“ gehören würde. Ansonsten begeistern mich „Sonic“ und Kinobesuche mit Freunden — oder Fans!“



Steve Tall, 25, Programmierer bei den Bitmap Brothers („Gods“)

„Programmieren war und ist mein Hobby, später habe ich es dann einfach auch zu meinem Beruf gemacht — insgesamt dürfte ich schon ein ganzes Jahrzehnt vor Computern verbracht haben. Mein Traum ist eine Mischung aus Mega Drive, 486er und Amiga, damit könnte ich vielleicht ein noch besseres Game als „Monkey Island 2“ hinkriegen!“



Guido Henkel, 28, Programmierer und Spieldesigner bei Attic („Das Schwarze Auge“)

„Mich hat die Schule auf's Programmieren gebracht, mein Geld verdiene ich damit seit fünf Jahren. Wenn Du mich nach meinem privaten Lieblings-Szenario fragst — dazu gehört auf alle Fälle Musikhören, bei Spielen gefällt mir „Sonic“ hervorragend, und hardwaremäßig verspreche ich mir viel von Ataris neuem Falcon 030.“



Richard Garriott, 31, Spieldesigner bei Origin („Ultima“)

„Angefangen hat das mit dem Programmieren bei mir in der Schule, beruflich mache ich es jetzt bereits zwölf Jahre, wobei ich es kaum erwarten kann, bis endlich der neue 586er kommt. Ich habe eine ganze Reihe von Hobbies und Lieblingsspielen, aber wenn Du mich unbedingt festnageln willst, sage ich mal Live-Rollenspiele und „Monkey Island 2.“



Harald Evers, 36, Spieldesigner bei der Weltenschmiede („Die Kathedrale“)

„Ich bin erst seit zwei Jahren in diesem Geschäft, davor habe ich allerdings schon etwa genausolang zu meinem Privatvergnügen am Computer herumgespielt. Außerdem hocke ich recht gern an meinem Schlagzeug; was nun meine digitalen Träume angeht, wäre das wahrscheinlich ein 486er, auf dem gerade „Indy IV“ läuft.“



Andrew Braybrook, 31, Programmierer und Spieldesigner bei Graftgold („Fire and Ice“)

„Ich war schon immer Programmierer, was anderes hat mich in den letzten neun Jahren einfach nicht interessiert — außer meinen Bass zu zupfen, natürlich. Zu den besten Spielen gehört für mich eindeutig „Turrican 2“, aber wenn man mir eine Programmiermaschine bauen würde, die die Vorteile des Mega Drive mit denen des Amigas verbindet...“



Steve Meretzky, 35, selbstständiger Spieldesigner („Leather Goddesses of Phobos I & II“)

„Ich habe vor zehn Jahren als nebenberuflicher Spieldesigner für Infocom begonnen, woraus dann allmählich ein Full-time-Job als Programmierer und Spieldesigner wurde. Wenn ich Zeit habe, spiele ich ganz gerne „Tetris“, aber noch lieber mit meinen Kindern. Mein Traumgerät wäre der „DEC 20“, ein schon etwas älterer Mainframe-Rechner.“

PD-Box

Wie sagen echte Quartalsäufer doch gerne: „Auf einem Bein kann man nicht stehen, und auf zweien auch nur sehr wackelig.“ Recht haben sie, deshalb folgt nun eine dritte PD-Box mit der standfesten „Spielekiste“!

Zur Erinnerung: Als wir im vorletzten Heft die PD-Serie der „Bärliner“ Willi Hillenbrand und Gabriele von Thienen begutachteten, hatten wir uns zunächst die Action-Teile herausgepickt, es folgten Grübeleien für Strategen und Abenteurer. Nun war das rührige Duo zwischenzeitlich aber nicht untätig, weshalb wir uns diesmal einer bunten Mischung brandneuer Games widmen dürfen...

Los geht die Reise mit **Stealth Master**, zu finden in bzw. auf der Spielekiste 141. Den Sinn und Zweck dieser „S.E.U.C.K.-Ballerei“ erläutert der Begleittext viel besser, als wir es jemals könnten, nämlich mit den unsterblichen Worten: „Über einer vertikal scrollenden Landschaft muß der Stealth Master aufräumen!“ Das tut

der stickgesteuerte Action-Flugi denn auch, und zwar, indem er Raketen spuckt, daß den haarig gemeinen Gegnern und urplötzlich auftauchenden U-Booten nur so die Ohren wackeln! Gut, übermäßig schnell kommt der Master nicht voran, dafür etwas ruckelig — aber das kennt man ja bereits von anderen „Seuckiaden“. Lange Weile ist hier dennoch ein Fremdwort, außerdem gibt's schön schaurige Soundunterstützung.

Das Stichwort „schaurig“ bringt uns zur Spielekiste 146 und dem darin befindlichen **Monster Quiz**. Schaurig ist bei dieser mausgesteuerten Veranstaltung vor allem die optische Präsentation, vom Nulldiät-Sound ganz zu schweigen. Trotzdem macht die allein oder zu zweit ge-

geneinander spielbare Fragestunde schaurig viel Laune: Ein Feld von 3 x 3 zufällig zusammengewürfelten Icons repräsentiert hier die unterschiedlichen Wissensgebiete (z.B. ein Atom für die Wissenschaft, Schwert und Schild für Geschichte usw.); wem es nun zuerst gelingt, eine vollständige Reihe bzw. Spalte unter Zeitdruck richtig zu beantworten, der hat den Level gelöst und streicht seine Points ein. Die Fragen liegen dabei zumeist auf dem Niveau einer soliden allgemeinen Halbbildung und wiederholen sich auch bei längerer Spieldauer nur selten.

Verweilen wir noch für einen Moment in den Knobel-Gefilden — auch wenn **Technoban** von der Spielekiste 147 aus einer ganz anderen Ecke kommt als das

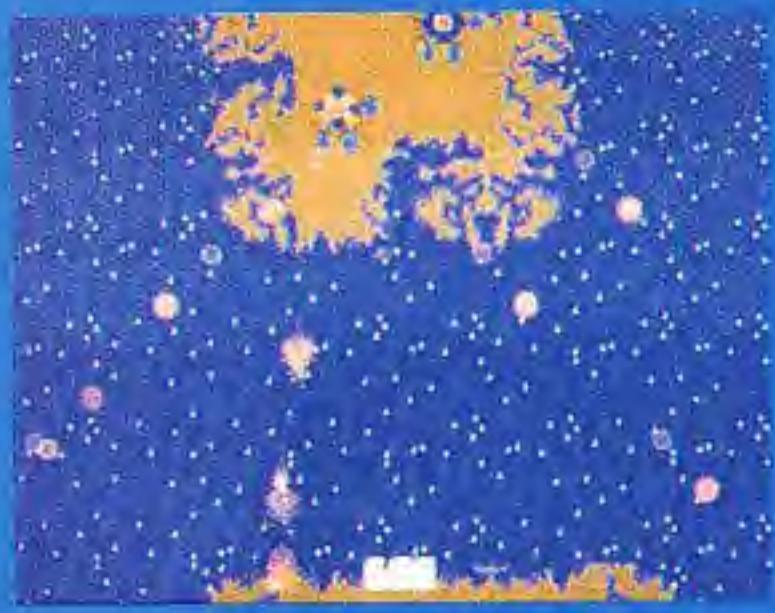
monströse Quiz. Wer „Sokoban“ kennt, weiß schon aus welcher allen anderen sei gesagt, daß Aufräumarbeiten anstehen. In diesem Fall sieht man sich labyrinthisch verzwickten Kellern voller Holzkisten gegenüber, wobei die sperrigen Truhen mit dem „Joystick-Cursor“ an genau bezeichnete Stellen geschoben werden müssen. Nichts leichter als das? Von wegen! Erstens ist eben nur Schieben erlaubt, und zweitens hat man sich in nullkommanix selbst mattgesetzt. Technisch wird alle zehn Level ein neues (erträgliches) Outfit samt netter Musikunterhaltung geboten, und wer die 40 Schiebungen mal gelöst hat, darf mit dem beigefügten Editor neue stricken.

Labyrinthisch verzwickte Keller warten auch gleich

Wer seine Kiste liebt, der schiebt: Technoban

Ein Juwel von einem PD-Rolli: Juwelen des Lichts





Poing, päng, bumm — der Stealth Master ist unterwegs!

nebenan in der **Spielekiste** 148; der Genauigkeit halber sollte man aber besser von Dungeons reden. Dungeons? Etwa ein Rollenspiel?! Korrekt, **Juwelen des Lichts** ist ein waschechter Fantasy-Roll! Abgesehen von Sound bietet das Game alles, was das Heldenherz begeht — nämlich Party-Bastelei, Magie, Städte, Wildnis und Verliese, taktische Kämpfe mit Orks oder Trollen, sowie natürlich eine Aufgabe: Die sieben im Lande Cordovan verstreuten Juwelen des Lichts müssen eingesammelt werden, damit sie ihre magischen Energien entfalten und das überall umherstreifende Monstergesindel in die düsteren Höhlen verbannen können, aus denen es unlängst hervorgekrochen ist. Die gar nicht so üble Vogelperspektive erinnert dabei an frühe „Ultimas“, das Gameplay eher an die Barden-Saga, und die recht umständliche, weitgehend tastaturgesteuerte Handhabung an die

Computer-Frühzeit. Aber man kann sich wirklich dran gewöhnen — sofern zumindest ein neuzeitliches Megabyte im Speicher steckt.

Aus der fantastischen Fantasy geht's mit der **Spielekiste** 156 wieder zurück in die gräßliche Gegenwart: Böse Terroreros haben eine hübsche Wissenschaftlerin in die Antarktis verschleppt (wie das so ihre Art ist), und Ihr müßt die Ärmste mit Hilfe des Kampfpanzers **Intrepid** wieder befreien. Das Game wird mittels Maus und diverser Datenblätter abgespielt und erinnert über weite Strecken fast an eine Simulation. Man kann Drohnen aussenden, die das Terrain sondieren, auf dem Navigationscomputer möglichst gegnerlose Routen festlegen oder jede Menge technische Infos abrufen. Trifft man auf terroristenverseuchtes Gelände, wird eine Actionsequenz eingeblendet, bei der man hinter Schneewehen

heranschleichende Desperados abbällert. Hier spendiert das Game sogar ein paar FX, außer, man würde zu oft selbst getroffen — dann spendiert es nur noch ein Game Over.

Zum Abschied wagen wir mit **Goldrick** auf der **Spielekiste** Nr. 161 noch einen kleinen Plattform-Hüpfer. Weil irgendein Miesling alle Sterne vom Himmel geklaut und in düsteren Höhlen versteckt hat, begibt sich der stickgesteuerte Held nun in die Unterwelt und sackt sie wieder ein. Der putzige Sternensammler erinnert entfernt an einen Lemming, wandelt unter hübsch düsterer Back- ground-Musik einher, und falls er mit seinen drei Leben in eine der diversen Fallen gerät (Wasser- und Feuergräben oder Dampfräumen), erweist er sich gar als Meister des hohen, spitzen Schreis. Rein optisch kann das „AMOS“-Ruckelgame zwar nicht ganz überzeugen,

aber es spielt sich zumindest recht überzeugend — was will man mehr?



Monströse Farben beim Monster Quiz

Laß Dir raten, lies die Daten: Intrepid

Die goldige Kreuzung aus Lemming und Sterntaler: Goldrick



probleme beim Lösen eines Rollenspiels?



Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen**
(incl. Plänen und Erläuterungen) zu (fast) allen
neuen Rollenspielen. Zum Beispiel:

Amberstar
Abandoned Places
Buck Rogers 2
Darkseed
Eco Quest
Elvira 2
Eisernen
Fate-Gates of Dawn
Hook
Janet
Indiana Jones 4
King's Quest 5
Larry 5

Sauron Bow 2
Legend
Lure of the Temptress
Might and Magic 3
Obitus
Police Quest 3
Prophecy of the Shadow
Robin Hood Adventure
Space Quest 4
Spirit of Adventure
Star Trek Adventure
Treasure of Sav Frontier
Ultima 7 & Ultima Underw.

Einzigartig in Deutschland:

Bei uns erhalten Sie das erste
deutschsprachige Rollenspiel-
magazin **Magic Worlds**
zum Preis von 4 Mark.
Es beinhaltet Berichte und
Tips zu den neuesten Spielen.

Suchen Sie eine Lösung, die
hier nicht aufgeführt ist (nach
für Konsolenspiele), rufen Sie
einfach an und fragen nach.

Preis für eine Lösung: 25 DM plus Nachnahme 3 DM (Ausland: 30 DM) bzw. Vorkasse:
40 DM (Ausland: 5 DM). Bitte beim Bestellen der Magic Worlds Postkosten nicht vergessen!
c/o Markus Müller
1000 Berlin 21
Gerhardtstrasse 2

Magic Line

Tel.: (030) 391 84 95

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski

Redaktion

Peter Braun (pb)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitte Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Uschi Freckmann

Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Peter Braun

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Robert Klosko

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/88578
Fax: 04221/88769

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitte Labiner

Reproduktion
Prakti-Studio GmbH
8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A — 3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuch-
handel), Österreich, Schweiz

Aktuelle Auflage (II/92)

Druck: 130.900
Verbreitung: 102.966



Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum
jeweils letzten Freitag des Monats.
Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-/Ausland:
DM 75,- Bestellungen bitte über die Verlagsan-
schrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein
Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein wei-
teres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jeder-
zeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt
München, Kto.Nr. 444714-806, Blz
70010080

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen wer-
den gerne von der Redaktion angenommen. Sie
müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie
schon anderweitig zur Veröffentlichung angebo-
ten worden sein, so muß das angegeben wer-
den. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die
Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen
des Joker Verlags. Honorar noch Vereinbarung.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird
keine Hoffnung übernommen. Der Verlag behält
sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer
Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu
kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu ver-
ndern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte,
auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion
jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung
in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen
der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67
D — 8013 Haar
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder
4605822
Holline jeden Mittwoch von 16 — 19 Uhr
Telefax: (089) 4604977

maxion

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telex 0 71 56 / 2 40 54

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir
aktive Partner, die den Schritt
mit Ihrem eigenen Ladenlokal
in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept —
von Fachleuten entwickelt —
führt Sie in eine erfolgreiche
ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW —
Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance
Starten Sie in
NEUE DIMENSIONEN — JETZT!
FUTEN SIE UNS AN ODER SCHIFFEN SIE UNS!

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH



ZICHNER 3/92

**Wer hat behauptet,
die Jungs von Factor 5 würden den
Amiga komplett
links liegen lassen?!**
Nix da, jetzt melden
sich die Macher von
Superhits wie „Tur-
ricon“ und „Kata-
kis“ mit einer ast-
reinen Konvertie-
rung des PC
Engine-Plattform-
klassikers „Bonk“
zurück!



Unter Konsolenfreaks wird der Name „Bonk“ seit jeher in einem Atemzug mit „Mario“ oder „Sonic“ genannt, nun soll Hudson's Steinzeit-Junior auch am Amiga sämtliche Beliebtheits-Rekorde sprengen. Die Chancen stehen gut, denn außer dem Namen hat sich gegenüber der Originalfassung praktisch nichts geändert — im Gegen teil, die Spielbarkeit hat sogar noch einen Steinwurf zugelegt!

Wie eigentlich alle Plattformhelden kann B.C. Kid laufen und springen, seine Spezialität ist aber der extra große Schädel. Durch gezielte Stöße mit dem Kopf räumt er seine Gegner locker zur Seite, außerdem beißt sich der Kleine dank seiner imposanten Zahnen problemlos die steilsten Wände empor. Mit diesen Gaben der Natur ausgestattet, gilt es, fünf (in Abschnitte unterteilte) Welten zu durchqueren, wobei sich jede in komplett neuer Optik präsentiert. Den Anfang macht eine bunte Vulkanlandschaft, es folgen

BONK

EIN HAMMERKOPF LÄSST'S KRACHEN!

ein düsterer Schwimmabschnitt, eine Kletterpartie durch urzeitliche Dschungelwälder und so weiter. Unterwegs trifft man die verschiedensten Gegner und verliert bei Berührung Lebenssaft, aber man trifft auch auf allerlei Nützlichkeiten. So helfen etwa Lianen über Schluchten hin-



In der Steinzeit ist was geboten!



Der dicke Schädel setzt sich durch...

weg, und dicke Saurier befördern den Kopfarbeiter per Wasserstrahl in luftige Höhen, wo es Bonusgegenstände abzustauben gibt. Als nicht minder hilfreich erweisen sich Blumen, die nach einem „Headbonk“ allerlei Extras freigeben — Herzen füllen die Lebensenergie wieder auf, und Fleischstücke bringen für begrenzte Zeit mehr Kraft, mehr Speed oder gar Unverwundbarkeit.



Amiga etwas schöner und farbenfroher als bei der ursprünglichen PC Engine-Version. Die Prähistorik ist hübsch animiert

und scrollt sauber in allen Richtungen, für den guten Ton sorgt die unauffällige Musikbegleitung nebst passenden Soundeffekten. Für perfekte



Spielbarkeit ist wiederum die gelungene Steuerung zuständig, und das Optionsmenü überzeugt durch Einstell-Vielfalt: Die Anzahl der Leben ist variabel, man darf zwischen herkömmlichem Joystick oder Zwei-Button-Belegung (z.B. Sega-Joy pad) wählen, und an ein Soundmenü wurde ebenfalls gedacht.

Würde es rein um die Präsentation gehen, hätten jüngere Plattform-Hüpfer wie „Zool“ zwar die Nase einen Deut weiter im Wind als der mittlerweile

doch schon etwas betagte Steinzeit-Knabe, aber in Sachen Gameplay kann es der Oldy im neuen Amiga-Kleid halt um das entscheidende Quemchen besser — B.C. Kid ist und bleibt eben ein zeitloser Klassiker! (rl)

B.C. KID (HUDSON)	
JUMP & FUN	
85%	
„KLASSISCHE“	
GRAFIK	79%
ANIMATION	81%
MUSIK	72%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	88%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Ein Kessel Buntes

ARENA 2000



Um gleich mal einem nahe-liegenden Irrtum vorzubeugen: Dieses Spiel hat nichts mit dem Strategie-Puzzle „Arena“, das wir vor gut einem halben Jahr getestet haben, zu tun — auch wenn es fast genauso heißt und zum Verwechseln ähnlich aussieht!

Hier schwirren auf dem von oben gezeigten Spielfeld diverse Farbklötzen und der „Colorfighter“ des Spielers herum; des Weiteren gibt's Löcher, Schalter, einen Müllschlucker, allerlei Hindernisse und in den höheren der insgesamt 40 Level auch (ver-

schlossene) Türen. Unter Zeitdruck muß man mit seinem Colorfighter nun nacheinander die einzelnen Klötzen aufnehmen und sie zu den passenden Löchern transportieren. Gesagt, getan, doch wenn man das einfach so probiert, ist schlagartig eins der fünf Leben futsch...

Das Geheimnis sind die bunten Schalter am Spielfeldrand: Sobald der Colorfighter einen davon berührt, erstarrt alle Klötzen derselben Farbe und lassen sich nun problemlos aufklauben und wegschaffen. Erschwert wird das Ganze durch die alte „Tetris“-Proble-

matik — es sind nie die richtigen Klötzen am Screen! Dazu ist der Müllschlucker gut, denn für jeden weggeworfenen Klötzchen taucht sofort ein neuer auf, mit etwas Glück ist es sogar der passende. Dann darf man sich bloß nicht mehr von den „aktiven“ Sammelobjekten erwischen lassen, und schon ist der Level gelöst.

Die Grafik ist schlicht, das Scrolling sauber, Titelmusik und Sound-FX sind solider Durchschnitt, und die Sticksteuerung klappt sogar vorzüglich. Zudem gibt's Passwörter, einen Editor zum Erstellen eigener Level — und

Die Stadt, in der sich schon die Beatles warmgespielt haben, beherbergt bekanntlich auch einen Fußballclub. Was immer man von dem Team halten mag — so dürf-
tig wie hier kicken die Jungs nun wirklich nicht!

Das Optionsangebot sieht ja noch ganz passabel aus: Es gibt drei verschiedene Platztypen, die Matchdauer läßt sich zwischen 10, 20, 30, 60 und harten 90 Echtzeit-Minuten variieren, ein Trainingsmodus ist mit von der Partie, und für die Mannschaftsaufstellung stehen 20 Digi-Portraits zur Verfügung. Wer sich nicht

gleich die volle Saison in der ersten englischen Liga antun will, kann wahlweise auch am „FA Cup“ teilnehmen oder gegen einen zweiten Mitspieler bolzen; da wie dort sind angeschnittene Bälle, Elfmeter und Freistöße ebenso an der Tagesordnung wie gelbe und rote Karten.

Gezeigt werden die Begegnungen à la „Striker“ aus einer 3D-Perspektive von schräg oben, wobei die Kamera quasi „in die Tiefe des Raumes hineinfährt“. Das flüssige Scrolling und die Farbschattierungen erleichtern die Orientierung auf dem Platz, ein kleiner

„Radarschirm“ sorgt zusätzlich für Übersicht. Tribünen und das Publikum fehlen leider ganz, zudem erinnern die Kicker durch ihre kantige, wenn auch flotte Animation eher an eine American Football-Truppe. Die Geräuschkulisse ist ungewöhnlich mager, aber so richtig verleidet wird einem die Angelegenheit erst durch die ungenaue Steuerung: Ständig läuft man am Ball vorbei oder sogar drumherum, ohne Fußkontakt aufzunehmen. Spielt man dann nach dem Seitenwechsel von oben nach unten, artet das Laufen, Passen und Schießen

einen nicht zu unterschätzenden Suchteffekt. Für geschickte Zocker mit strategischer Ader ist dieses Budget-Game also ein echter Anspiel-Tip! (rf)

ARENA 2000 (DATA BECKER)

FARB-STRATEGICAL

62%
„SPASSIG“



GRAFIK	59%
ANIMATION	55%
MUSIK	52%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	66%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 29,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

Knapp vorbei ist auch daneben...

LIVERPOOL



endgültig zu einer Mischung aus Blindflug und Glücksspiel aus.

Endstand: Mal wieder ein berühmter Name und wenig dahinter... (pb)

LIVERPOOL (GRANDSLAM VIDEO)

SOCER-SIMULATION

50%
„UNHANDLICH“



GRAFIK	59%
ANIMATION	52%
MUSIK	44%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	42%
DAUERSPASS	51%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE: 1
DEUTSCH	ANLEITUNG

HSV_L, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 454 42 98, Fax 030 4544318

A.G.E.	99	Aces of the Pacific	99	Adventage Tennis	75	Another World	75
Battle Command	83	Battle Isle	99	Bundesliga Manager Prof.	83	Cadaver	89
Chessmaster 3000	89	Civilisation	114	Cruise for a Corpse	83	D/Generation	83
Dark Seed	*	Das schw. Auge	99	Der Patrizier	99	Dragonflight	89
Dune	114	Elite Plus	99	Elvira II	99	Elvira the Arcade Game	75
Epic	89	Eteman	99	Eye of Beholder 2	99	F-117 A	99
Falcon 3.0	89	Flight Simulator IV	129	Global Conquest	*	Global Effect	83
Gods	99	Indiana Jones 4	99	Jack Nicklaus Signature	99	Legend	83
Mad TV	99	Manchester United Europe	75	Maupiti Island	83	Mega Traveller 2	89
Midwinder 2	*	Might & Magic III	99	Monkey Island 2	99	Plan 9 from Outer Space	*
Police Quest III	99	Rampart	*	Sargon 5	99	Sim Ant	99
Soul Crystal	83	Space Max	75	Spacewrecked	83	Star Trek 25th Anniversary	83
Storm Master	83	Tennis Cup 2	83	The Legend of Robin Hood	114	The Return of Medusa	83
The Rocketeer	75	The Sorcerer's Appliance	99	Think Cross	80	Thunderhawk	99
Titus the Fox	75	Traders	*	Ultima 7	99	Ultima Underworld	99
Wayne Gretzky Hockey 2	83	Wing Commander II	99	Winter Challenge	89	World Cup Rugby	75

Bei allen mit einem * gekennzeichneten Spielen waren die Preise bei der Einzeichnung zum Druck noch nicht bekannt. Alle Preise sind für MS-Dos Rechner

Ihr HSV_L ist 24 Stunden für Sie zu erreichen Tel. 030 454 42 98

Ihr Spielgerät der Zukunft: der HSV_L-PC

Game and Sound Machines vom **HSV_L (intel inside)**

Komplettsysteme, dransitzen und loslegen,

alle Komplettsysteme beinhalten: Destopgehäuse mit Speeddisplay, 2MB RAM, 16 Bit IDE-Controller mit 2 seriellen, 1 parallelen Schnittstelle, 1 Game-Port, 16 Bit 512 KB Trident VGA-Grafikkarte, 80 MB Festplatte 17 ms, 3,5" 1.44 MB und 5,25" 1.2MB Diskettenlaufwerk von Panasonic, Chicony Tastatur, 14" SVGA Monitor 1024*768 Bildschirmpunkte, Maus, Mauspad, Joystick, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Soundblaster 2.0 sowie zwei Spiele nach freier Wahl bis zu je 100 DM Wahrenwert laut obiger Liste. **1 Jahr Garantie.**

HSV_L 80386SX 25 zum sensationellen Preis von nur **2999.-- DM**

HSV_L 80386DX 25 jedoch 4MB RAM, 120 MB Festplatte **3399.-- DM**

HSV_L 80386DX 33 jedoch 4MB RAM 64KB Cache, 120 MB Festplatte **3499.-- DM**

HSV_L 80486DX 33 jedoch 8MB RAM 256 KB Cache, 120 MB Festplatte **4599.-- DM**

HSV_L 80486DX 50 jedoch 8MB RAM 256 KB Cache, 120 MB Festplatte **4999.-- DM**

optional bekommen Sie einen **Canon BJ-300** für nur **899.-- DM**

dazu anstatt 999.--DM. Bei diesem Drucker handelt es sich um einen **64 Düsen** Tintenstrahldrucker, mit den **4 Papierführungsmöglichkeiten**. Der **DIN A3, A4** und **Endlospapier** bei **360*360 DPI** bearbeitet. Optional mit 1. und 2. Einzelblatteinzug.

Bei der Konfiguration sind **keine Grenzen** gesetzt, wir stellen Ihnen **Ihren Computer** auch gerne nach **Ihren Vorstellungen** zusammen, rufen Sie uns an, damit wir Ihnen weitere Auskünfte geben können. Wir rüsten **Ihren Alten** gerne auf einen **386er oder 486er** um.

Bei uns bekommen sie auch alles weitere was der Computer-Freak sonst noch braucht, alle Arten von Druckern, Scanner, Modem z. B. **US-Robotics HST Dual** anstatt 2398.--DM für nur **1499.-- DM**, Disketten usw. Wir haben auch alle Anwender Programme im Sortiment, z. B. **OS 2 2.0** ab sofort für **359.-- DM** das Original von IBM.

Für Alle Spiele 7 DM Porto und Verpackung, bei Vorauskasse 3 DM. Händler anfragen erwünscht

HSV_L, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 4544298, Fax 030 4544318

Außen hui — innen ui!

Grafiken auf Zeichentrickfilm-Niveau erregen bei argwöhnischen Zockern ja immer gleich Verdacht — aber nicht jedes Game, das optisch so pompös aufgemacht ist wie „Space Ace“, hat automatisch auch so ein dürftiges Gameplay wie „Guy Spy“...

Doch, es gibt sie tatsächlich, jene seltenen Fälle, wo sich hinter der irrwitzigen Präsentation auch ein irre witziges Spiel versteckt. Bester Beweis ist dieses neue Actionadventure von Core Design! Selbst wenn hier bereits eine der insgesamt vier Disketten für das Intro mit der ausführlich geschilderten Vorgeschichte draufgeht, bleiben immer noch genügend Datenträger für sechs wunderhübsch gemachte Plattform-Level im Comic-Look übrig. Schauen wir uns aber trotzdem zunächst mal an, welche Informationen der erste Akt der abenteuerlichen Jump & Shoot-Oper für uns bereithält:

Clutch Cable, seines Zeichens Cutter bei „Core Pictures“, schneidet gerade die letzten Szenen für den neuen Film seiner Company, der am nächsten Tag Premiere haben soll. Sonderlich spannend kann der Streifen nicht sein,

denn mittendrin pennt Clutch über seiner schneidigen Arbeit ein. Als der Morgen graut, gibt's für ihn ein böses Erwachen — sämtliche Filmrollen sind verschwunden! Weil das stark nach der bösen Konkurrenz riecht, fährt Clutch sofort zu den „Grumbling Studios“, um den bevorstehenden Karriereknick vielleicht doch noch abzuwenden...

So, falls es irgendjemand noch nicht geschnallt hat, daß es in den anschließenden sechs Spielabschnitten um die Wiederbeschaffung der verschwundenen Filmdöschen geht, soll er sich bitte jetzt melden! Alles bleibt ruhig? Gut, dann stürzen wir uns mal ins Vergnügen: Clutch läuft bei meist horizontalem, gelegentlich auch mal vertikalem (Leitern und so) Scrolling



Eine rasante Fahrt voller Hindernisse.

durch abwechslungsreich gestaltete Filmkulissen, die sich sowohl durch ihre Hintergrundgrafiken als auch durch die enthaltenen Gegner bzw. Endgegner unterscheiden. So besteht der erste Level beispielsweise aus einer Westernstadt, in der es natürlich von Kriegsbeil-schwingenden Indianern und aus Fässern herausballernden Banditen nur so wimmelt. Aber auch ältere Damen, Geier und gefährlich herumrollende Baumstämme sind vertreten, darüberhinaus versüßen etliche geschickt an-

gelegte Fallen und Hindernisse dem Helden die Suche. Innerhalb eines großzügig bemessenen Zeitlimits muß er die richtigen Schalter zum Entschärfen der Fallen, den hier versteckten Filmabschnitt und die Tür zum nächsten Level gefunden haben.



Wild ist der Westen!





Gegner, wie sie nur der Film-ausstatter erschaffen kann...



Zur Feindbekämpfung steht Clutch Dynamit in Hülle und Fülle zur Verfügung; sollten die Donnerstangen wider erwarten doch einmal zur Neige gehen, muß er sich mit gutgezielten Boxhieben weiter vorankämpfen. Aber an sich ist Munitionsmangel überhaupt kein Thema, weil der Nachschub überall herumliegt, genau wie das energiespendende Fast Food die drei Cutter-Lesben lange erhält, wenn man ein bisschen aufpaßt und immer fleißig sammelt. Sobald der Wilde Westen abgegrast ist, steht noch ein Duell mit einem überdimensionalen Revolverhelden am Plan, erst dann geht's im nächsten Abschnitt weiter.

Vom Spielerischen her ändert sich in den folgenden Levels nur wenig, mal ab-

gesehen von eingestreuten Geschicklichkeitssequenzen wie etwa der Fahrt mit einer Lore, bei der fehlende Gleisabschnitte übersprungen und heranrauschenden Hindernissen duckenderweise ausgewichen werden muß. Ansonsten wechselt bloß das Szenario, das allerdings gewaltig: So landet Clutch als nächstes in einem Schwarzweiß-Horrorfilm, der in einer düsteren Pyramide spielt, die von gruseligen Mumien und schießenden Sarkophagen bevölkert wird. Danach kommt ein Friedhof mit den obligaten Skeletten und körperlosen Händen, der wiederum von einer Fantasy-Villa abgelöst

wird, in der die Fische fliegen können und die Schoßhunde riesige Löwenmäuler haben. Im Anschluß düst Clutch in den Weltraum und stattet den dort hausenden Aliens einen kurzen Besuch ab, ehe er beim Finale nochmal etwas Fantasy-Luft schnuppern darf.

Das Spiel lebt vornehmlich von seiner ungeheuer abwechslungsreichen Präsentation, so hat der Hauptdarsteller z.B. in jedem Abschnitt eine andere Waffe — mal sind es staubige Mehlbeutel, dann ist es wieder eine futuristische Laserwumme. Die Comic-Grafik im vollen PAL-Format strotzt stets vor witzigen Animationen und liebevoll gezeichneten Details, allein wie das buschige Haupthaar von Clutch im Wind weht, ist schon ein Seherlebnis erster Güte. Nicht ganz so atemberaubend,

aber immer noch gut ist die Soundbegleitung mit jeweils zur Szenerie passender Musik und knackigen Geräuscheffekten. Doch nun zur Abteilung Meckern & Motzen: Das Scrolling ruckelt leicht, und die Joysticksteuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, weil die Bilder jeweils aus Vorder- und Hintergrund bestehen, wobei für den Wechsel in beiden Rich-

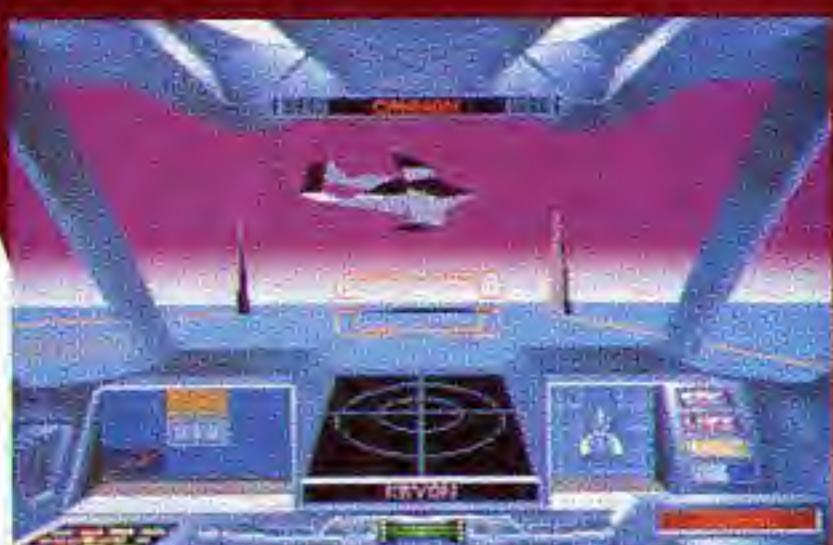
tungen dasselbe Kommando gilt. Der Disk-Wechsel hält sich dagegen in Grenzen — genau wie die Komplexität des Games, obwohl man schon ein Weilchen braucht, um alle Räume der Grumbling Studios zu erkunden.

Zum Klassiker wird es Premiere also kaum bringen, aber immerhin bekommt man hier nicht bloß eine megamäßige Präsentation, sondern auch verhältnismäßig viel Spiel fürs Geld geboten, was sich ja beileibe nicht von jeder Grafikorgie behaupten läßt. So gesehen war Fernsehen also wirklich gestern, und heute ist Premiere! (C. Borgmeier)



PREMIERE (CORE DESIGN)	
MOVIE - ACTION	
78%	
<i>„SEHENSWERT“</i>	
GRAFIK	90%
ANIMATION	88%
MUSIK	74%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Nova 9



Vektor-Killer vs. Killer-Vektoren

Sierra-Games fallen am Amiga ja oft und gern etwas enttäuschend aus — umso erstaunlicher, daß die Tochterfirma Dynamix hier eine Konvertierung hingezaubert hat, die mehr Spaß macht als das PC-Original!

Also gar kein Vergleich zu der müden Umsetzung des Vorgängers „Stellar 7“, mit der unsere „Freundin“ vor einem Jahr belästigt wurde. Dabei hat sich am Prinzip prinzipiell nix geändert: Mit einer futuristischen Kampfmaschine namens Raven II müssen unter fleißigem Einsatz des Feuerknopfes nach einander neun Planetensysteme von Aliens gesäubert werden, um die Übernahme der Weltherrschaft durch den bösen Gir-Draxen zu verhindern. Der praktische Rettungsbetrieb sieht dabei so aus, daß man mit seinem Hightech-Vehikel durch knallig bunte 3D-Vektorlandschaften rauscht und alles zerstört, was sich in die Nähe der Raven-Wumme wagt. Per Tastatur sind zudem Extrawaffen wie Bodenminen und auch diverse Außenansichten zugänglich.

Selbst wenn dem Gameplay anzumerken ist, daß es noch aus dem Jahre 1982 stammt (damals erschien mit der 64er-Version von Stellar 7“ eins der allerersten Vektor-Spektakel überhaupt), macht Nova 9 am Amiga keinen verstaubten Eindruck. Im Ge-

genteil, die flüssig animierte Grafik ist in allen Detailstufen äußerst flott, desgleichen die Musik und die leider etwas spärlichen FX. Das hübsche Intro vom PC ist immer noch da, bloß ein paar Zwischenbildchen hat man sich gespart. Die Steuerung klappt mit Stick und Tasten gleichermaßen gut, kurzum, die Geschichte hat hier den Pfiff, der in der DOSen-Fassung erst ab einem schnellen 486er zu verspüren war.

Na, bitte: Mehr solcher Umsetzungen, und alle, die den Amiga totquatschen wollen, sind endgültig als dümmliche Schwätzer enttarnt! (mm)

NOVA 9 (SIERRA/DYNAMIX)	
VEKTOR - ACTION	
68%	
<i>„GLORIA VECTORIA!“</i>	
GRAFIK	76%
ANIMATION	74%
MUSIK	63%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	65%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

Soccer Pinball



Nicht einschlafen, rollen!

Alle Schaltjahre wieder versucht sich ein Softwarehaus an der undankbaren Aufgabe, eine ordentliche Flippersimulation auf die Beine zu stellen. Klappen tut das nur selten, meistens geht's so aus wie hier...

Der Codemasters-Versuch ist nun keineswegs von grundauf mißlungen, es fehlt ihm nur an technischer Raffinesse, ganz zu schweigen vom verruchten Charme der real tiltenden Kästen. Das Drama beginnt mit der mickrigen Zahl von drei Levels, wobei der erste zwecks Namensberechtigung ein Fußballmotiv zu bieten hat, der zweite ganz normal aussieht und der dritte wie ein Groschengrab der fruchtigen Sorte. Immerhin scrollen die zwei bis drei Screens großen Hintergrundbilder verzögert frei, allerdings nicht ruckelfrei, mit der Kugel mit. Auch daß vier (per Alt-Tasten bedienbare) Paddles bei Flippern mittlerweile zum guten Ton gehören, wußten die Budget-Spezialisten, das Rütteln per Space-Taste war ihnen ebenfalls nicht fremd.

Doch leider ist das Game mit originellen Spielelementen und Extras ebenso spärlich bestückt wie die drei Geräte mit Bumpern und Schikanen. Etwas deutlicher gesagt: die zu berollenden Untergründe sind ausgesprochen trostlos! Andererseits verträgt sich das

wieder gut mit der fehlenden Begleitmusik und den monotonen Geräuscheffekten. Auch scheint der kugelige Hauptdarsteller aus einer besonders schweren Bleisorte gegossen zu sein, jedenfalls fügt er sich mit bemerkenswerter Tragheit in sein abschüssiges Schicksal. Und das noch dazu nicht übermäßig realistisch, was seine Bewegungsabläufe angeht.

So geht dieser Digi-Flipper zwar insgesamt gerade noch als „solide“ durch, aber selbst zum Kampfpreis von 24 Bällen kriegt man heute schon wesentlich spannendere Erlebnisse geboten. (pb)

SOCCER PINBALL (CODEMASTERS)	
FLIPPER - SIMULATION	
51%	
<i>„SOULDE“</i>	
GRAFIK	58%
ANIMATION	60%
MUSIK	37%
SOUND-FX	38%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	48%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 24,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Endlich! Die Supermesse für Computerspiele!



Enter TAINMENT 1992

Die große Entertainment-Show
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und SEGA jetzt im
Verbund der

KölnMesse
08.10.1992
10:00-18:00 Uhr
09.-11.10.1992
9:00-18:00 Uhr



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die größte AMIGA-Messe der Welt, die AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten. Hier finden Sie alles über Computerspiel, Konsolen, Amiga, Atari, MS-DOS, etc.. Über unsere Mailbox (02234-24412) können Sie sich vorab über die CSS informieren.

SEAT → Fahrimulator-Wettbewerb!

Mit großem SEAT IBIZA-Fahrimulator-Wettbewerb. Hauptgewinn ist ein SEAT IBIZA CLX+. Gewinnberechtigt ist jeder Besucher über 18 Jahre.

Veranstalter:



AMI Shows Europe GmbH
Bachemer Landstr. 45
5000 Köln 40
Fax: 02234-22021

Unter der Schirmherrschaft von:
AMIGA Play
Video Games
Power Play

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00

Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00

Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

Vorverkaufsstellen CSS'92 Köln:

Theaterkasse Saturn, Hansaring 98, 5000 Köln 1

Theaterkasse am Barbarossaplatz, Beethovenstr. 16-18, 5000 Köln 1

Theaterkasse am Rudolfsplatz NEXT, Hohenzollernring 2-4, 5000 Köln 1

Theaterkasse im Kaufhof, Hohe Str., 5000 Köln 1

Two Stars, Kölner Ladenstadt 32, 5000 Köln 1

Theaterkasse am Neumarkt, KVB Passage, Neumarkt, 5000 Köln 1

Complay I, Hohenzollernring 29, 5000 Köln 1

Complay II, Severinstr., 5000 Köln 1

Schriftlicher Vorverkauf (nur mit beigelegtem Scheck!) über:

AMI Shows Europe GmbH, Postfach 46 02 37, 5000 Köln 40



So schön kann Management sein!



Das Spiel des Tages? Match of the Day

Ein Fußball-Manager von BBC, der British Broadcasting Corporation? Ja genau, und gar kein übler noch dazu! Interessanterweise läuft das Teil auch nicht am Radio, sondern auf jedem x-beliebigen Amiga...

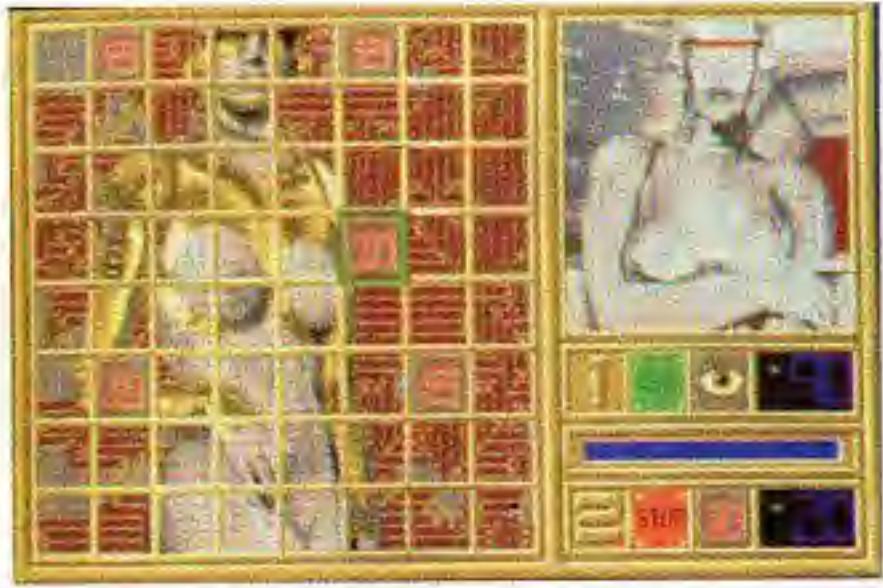
Es gilt, eine von zwanzig Mannschaften aus der vierten Division in die erste englische Liga zu hieven, wofür das Hauptmenü 15 Aktions- und Statistik-Icons sowie einen Terminkalender zur Verfügung stellt. Im letzteren können per Mausklick bis zu fünf Aktionen pro Tag eingetragen werden, und das für maximal vier Wochen im voraus.

Konkret muß man Trainingspläne erstellen, auf Talentsuche gehen, Sponsoren bei Laune halten, Frischfleisch anwerben und müde Knochen verkaufen, geschwächte Kicker zum Masseur schicken und natürlich eine treffsichere Mannschaft zusammenstellen. Überarbeiten wird man sich dabei kaum, allenfalls die englischen Screen-Texte könnten deutschen Managern etwas Mühe bereiten. Wie gut (oder wie schlecht) man gearbeitet hat, erweist sich dann bei den nett animierten Mini-Sequenzen, die aus der Vogelperspektive die entscheidende Schlacht auf dem Rasen zeigen — eingreifen darf man hier allerdings nicht mehr. Überhaupt gibt's an der Grafik wenig anzusetzen, denn wir-

zige, teilweise digitalisierte Zwischenbilder sind reichlich vorhanden. Der Sound ist dagegen genauso dünn wie die (englische) Anleitung, die Handhabung klappt dafür wieder völlig problemlos.

Freilich, der „Bundesliga Manager Professional“ braucht nicht um seinen Spitzensitz zu fechten, denn dazu ist hier die Spieltiefe einfach zu gering; doch mit seiner UEFA Cup-verdächtigen Präsentation und der praktischen Handhabung ist Match of the Day allemal ein guter Einstieg ins harte Leben eines Soccer-Managers. (pb)

MATCH OF THE DAY (BBC ENTERPRISES)	
SOCCER - MANAGER	
66%	
„AUFTIEGS-KANDIDAT“	
GRAFIK	66%
ANIMATION	61%
MUSIK	52%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	66%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST. 4
DEUTSCH	NEIN



Zeig mir deine Dioden, Kleines...

Blech bleibt Blech Sexy Droids

Erinnert Ihr Euch an „Tom & Jerry II“, das sich vom Vorgänger praktisch nur durch den Namen unterschied? Genau dieselbe Nummer zieht Magic Bytes hier mit dem guten alten „Blue Angel 69“ nochmal ab...

Wenn die Wiederholungstat diesmal nicht gar so augenfällig ist, dann erstens, weil man schlau genug war, den Titel komplett umzustriicken, und zweitens, weil der Eigenklon die Shops mit beachtlicher Verspätung erreicht. Das kann freilich wenig daran ändern, daß sich die Unterschiede zur Original-Knobelei auf ein paar Zwischengrafiken und die Roboter-Pin-Ups beschränken, welche es hier durch geschickte Steinchenrechnerei freizulegen gilt.

Wie gehabt, muß ein „Schachbrett“ aus 8 x 8 Ziffernfeldern abgetragen werden, indem man die Zahlen anklickt. Positive Werte (gelb) erhöhen dabei das Punktekonto, negative (rot) senken es. Gespielt wird entweder gegen den Rechner oder einen Freund, wobei der eine nur in der waagrechten, der andere bloß in der senkrechten Reihe des zuletzt genommenen Steinchens operieren darf. Jeder angeklickte Klotz gibt den Blick auf ein Stückchen Metallhaut frei, und sobald man gewonnen hat, geht's ab in den nächsten der insgesamt 15

Level — letzteres gilt allerdings nur für Solisten, Schummel-Voyeure haben also schlechte Karten.

Nun mag das Spielprinzip vor knapp drei Jahren noch halbwegs originell gewesen sein, inzwischen ist es eine Schlaftablette erster Güte. Nicht einmal für Blech-Spanner lohnt die Mühe, denn die schlampig digitalisierten (und dann robotisch nachbearbeiteten) Mädels wirken eher peinlich als sexy, genau wie das ewige Gestöhne und Gehäuche. Einzig der Titelsong und die Maussteuerung gehen in Ordnung, der Rest ist Schrott-Recycling pur. (jn)

SEXY DROIDS (MAGIC BYTES)

KNOBEL - STRIPEASE

30%



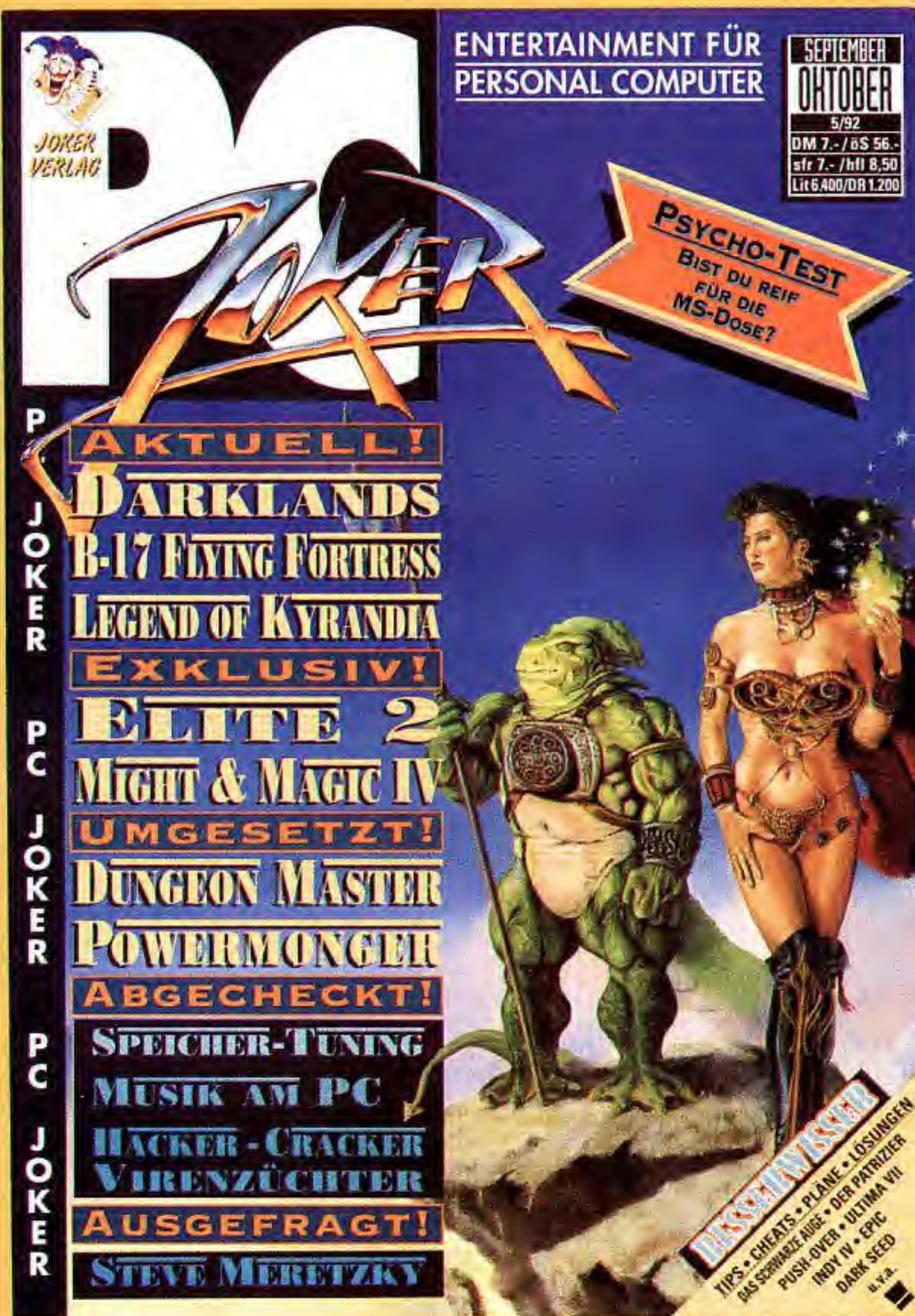
GRAFIK	40%
ANIMATION	18%
MUSIK	59%
SOUND-FX	11%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	26%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

FÜR ALLE, DIE MEHR ALS ALLE ANDEREN WISSEN WOLLEN...



**...GIBT'S JETZT DEN NEUEN
PC JOKER AM KIOSK!**

Willkommen im Joker-Wirtschaftsteil!
Willkommen beim steten Auf und Ab der aktuellen Zocker-Börse: Wie stehen die Piraten-Aktien auf Monkey Island? Ist der Lemming-Index weiter gefallen? Habt Ihr gut investiert, oder geht es mit Euren Favoriten schon abwärts? Wird sich gleich zeigen...

Als erstes hätten wir da nämlich Eure Top Twenty mit ihren derzeit beachtlichen Kursschwankungen und den beinahe schon obligatorischen zwei Neuzugängen — was macht Ihr eigentlich, wenn mal sechs oder sieben tolle Games gleichzeitig rauskommen? Auch der Wirtschafts-Index (abzulesen an den offiziellen Charts von Media Control sowie der quirigen Leaser-Liste) zeigt das gewohnte Bild: Hier ein bißchen Hausse, dort ein wenig Baisse und dazwischen jede Menge Newcomer.

Nur wir fallen mal wieder aus dem Rahmen der bisher üblichen Handelsgepflogenheiten, aber daran tragt Ihr selbst die Schuld. Erinnert Ihr Euch an unsere Volksbefragung hinsichtlich der Special Charts? Nun, das Volk hat geantwortet, wir haben zugehört und werden gehorchen, indem wir Euch ab jetzt jeweils einen großen Softwarehersteller und seine besten (noch lieferbaren!) Games präsentieren — das war's nämlich, was die Mehrheit wollte. Den Anfang machen die elektronischen Artisten, für November ist schon mal Microprose vorgemerkt. Und auch die Personal Five erleben mit den Lieblingsgames von Ninja-Moni und Litho-Karl in der bisherigen Form ihren letzten Auftritt — wir sind personell nämlich durch. Aber keine Sorge, ab dem nächsten Heft geht der Spaß mit umgekehrten Vorzeichen wieder von vorne los, da verraten Euch Brigitte und Mike nämlich, welche Spiele sie am wenigsten leiden können!

Eines bleibt aber morgen so wertvoll wie heute, und zwar ist das unsere traditionelle Verlosung. Sechs Spekulanten unter Euch werden wieder dicke Börsengewinne einschafeln: drei davon in Form eines todsicheren Joker-Sammelordners, die anderen teilen sich gar folgende Megaspiele:

1 x Special Forces
 1 x Carl Lewis Challenge
 1 x Cool Croc Twins

Was Ihr dafür investieren müßt? Lediglich eine ausreichend frankierte Postkarte, auf der Ihr Eure aktuellen Software-Favoriten notiert. Dabei ist es ganz egal, wie Eure Lieblinge dann letztlich abschneiden, denn verlost wird unter allen Einsendern. Apropos Einsender: Der Einsender heißt deshalb Einsender, weil er *ein* Kärtchen sendet! Zehn- und andere Sender sind demgegenüber nicht nur unfair, sondern schmeißen ihre Kohle sinnlos zum Postamt hinaus — wir merken's ja doch. Was wir uns hingegen keinesfalls einfach so merken können, das ist Eure Adresse, weshalb sie vermerkt sein sollte. Tja, und schließlich gehört neben einer Marke äh, Marke der Vollständigkeit halber auch noch unsere Anschrift auf die Botschaft, welche da lautet:

Joker Verlag
 Up & Down
 Untere Parkstr. 67
 D-8013 Haar

DIE TOLLSTEN GAMES VON ELECTRONIC ARTS

1. POWERMONGER	93%
2. POPULOUS II	91%
3. BIRDS OF PREY	87%
4. PGA TOUR GOLF	87%
5. BARD'S TALE III	85%
6. BLACK CRYPT	83%
7. JOHN MADDEN FOOTBALL	82%
8. INDIANAPOLIS 500	82%
9. 688 ATTACK SUB	78%
10. STARFLIGHT II	69%



Die großen 10



1. (1) MONKEY ISLAND	43
2. (2) LEMMINGS	39
3. (4) POPULOUS II	14
4. (3) PIRATES!	13
5. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	8
6. (6) LOTUS TURBO II	6
7. (7) KICK OFF II	5
8. (-) MONKEY ISLAND II	4
9. (10) TURRICAN 2	3
10. (-) RAILROAD TYCOON	3

TOP LEASER



1. (-) DER PATRIZIER	
2. (-) FIRE AND ICE	
3. (-) 1869	
4. (-) DUNE	
5. (1) MONKEY ISLAND II	
6. (-) SENSIBLE SOCCER	
7. (-) INT. SPORTS CHALLENGE	
8. (-) COOL CROC TWINS	
9. (4) EPIC	
10. (-) GLOBAL EFFECT	

TOP TWENTY



1. (1) MONKEY ISLAND
2. (16) MONKEY ISLAND II
3. (10) LEMMINGS
4. (4) POPULOUS II
5. (6) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
6. (9) TURRICAN 2
7. (3) FORMULA 1 GRAND PRIX
8. (8) LOTUS TURBO II
9. (11) RAILROAD TYCOON
10. (17) PINBALL DREAMS
11. (18) SIM CITY
12. (-) MAD TV
13. (12) KICK OFF II
14. (2) PIRATES!
15. (5) BATTLE ISLE
16. (14) SPEEDBALL 2
17. (7) EYE OF THE BEHOLDER
18. (15) APIDYA
19. (-) ELVIRA II
20. (20) GREAT COURTS II

TOP MEDIA CONTROL



1. (1) MONKEY ISLAND II
2. (-) CIVILIZATION
3. (-) SENSIBLE SOCCER
4. (5) AIRBUS A320
5. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
6. (2) PINBALL DREAMS
7. (8) LEMMINGS
8. (4) FORMULA 1 GRAND PRIX
9. (18) BATTLE ISLE DATA
10. (-) EPIC
11. (16) AMBERSTAR
12. (9) BATTLE ISLE
13. (12) MAD TV
14. (7) MIGHT & MAGIC III
15. (14) SIM ANT
16. (10) SPECIAL FORCES
17. (20) BLACK CRYPT
18. (17) MORE LEMMINGS
19. (-) DYNABLASTER
20. (-) ESPANA '92 — THE GAMES

PERSONAL FIVE:

Litho-Karl

1. INDIANAPOLIS 500
2. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3. FORMULA 1 GRAND PRIX
4. SIM CITY
5. PINBALL DREAMS



Ninja-Moni

1. IT CAME FROM THE DESERT
2. CHAMBERS OF SHAO LIN
3. BUDOKAN
4. POWERMONGER
5. APIDYA





**COMPUTER
SHOPPER SHOW**

Was mit der „Amiga 89“ begann, hat sich zwischenzeitlich zu einer Allround-Messe in Sachen Entertainment ausgewachsen: Vom 8. bis 11. Oktober wird in Köln auf satte 30.000 Quadratmetern ein Computer-Happening abgefeiert, dessen Schwerpunkte neben neuer Hardware für den

Blick auf's Frankfurter Messegelände



Amiga auch in den Bereichen Multimedia, PC und Spiele im allgemeinen zu finden sind. So wird z.B. Philips mit dem CDI seinen CDTV-Konkurrenten

vorstellen, und auch den ominösen Falcon 030 von Atari könnt Ihr Euch dort mal live anschauen. Es gibt Podiumsdiskussionen zu so interessanten Themen wie „Machen Computer unmoralisch?“ (bei dieser und einigen anderen wird natürlich auch der Joker ein Wörtchen mitzureden haben!), Virtual Reality-Vorführungen und allerlei Wettbewerbe, wobei unter anderem ein Seat Ibiza zu gewinnen ist. Was uns betrifft, hal-



Der Airbus-Simulator

zung des Konsolen-Hammers „Book“ von Factor 5) verschenken!

Nähere Infos und auch Eintrittskarten bekommt Ihr direkt vom Veranstalter:

Hier gibt's was umsonst!

Und zwar 30 Freikarten für die World of Commodore, die wir unter allen Einsendern verlosen, die uns bis zum 12.10.1992 ein Kärtchen mit dem Stichwort „World of Commodore“ schicken. Es gibt keine Preisfrage und keinen Rechtsweg — also einfach schreiben, abschicken, gewinnen!

Joker Verlag
„World of Commodore“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Im Editorial wurde Euch ja bereits angekündigt, daß wir diesen Herbst gleich auf zwei Messen mit einem Stand vertreten sind — da ist es nur recht und billig, wenn Ihr schonmal vorab ein bißchen was über die beiden Amiga-Großereignisse in Köln und Frankfurt erfahrt!

DIE MESSE-VORSCHAU:

COMPUTER SHOPPER SHOW & WORLD OF COMMODORE

ten wir am Stand einige Überraschungen für Euch parat — etwa eine Arcade-Competition,

wo die heißesten Games abzugreifen sind, oder daß wir täglich 100 spielbare Demos von „B.C. Kid“ (die brandneue Umset-



AMI Shows
Bachemer Landstraße 45
5000 Köln 40
Tel. 02234/22021
Fax 02234/24411

WORLD OF COMMODORE

Wie die Kölner CSS ist auch die Frankfurter Show vom 26. bis 29. November eine Informations- und Verkaufsmesse, bei der man alles anschauen, ausprobieren, kaufen und gleich mitnehmen kann. Das Obergeschoss des Messegeländes ist dabei für Innovationen im Hardwarebereich reserviert und sogar gelernt: Ein riesiger Airbus-Simulator steht dort herum, täglich finden kostenlose Seminare und Workshops statt, und am Samstagabend steigt eine irre Techno-Fete. Am Joker-Stand wird es natürlich ebenfalls wieder hoch hergehen, dank einer überdimensionalen Arcade-Maschine mit endlosen Freispielen, vielen Wettbewerben und Autogrammstunden mindestens so hoch wie sechs Wochen zuvor in Köln!

Übrigens bekommen junge Hard- oder Software-Entwickler auf der World of Commodore die Möglichkeit, ihre Geistesreiche mal einem größeren Publikum zu präsentieren; wer sich dafür oder ganz allgemein für die Messe interessiert, erfährt mehr bei:

ICP
Wendelsteinstraße 3
8011 Vaterstetten
Tel. 08106/33 95 49 56
Fax 08106/3 42 38



viert, in der Etage darunter gibt's Spiele-Neuheiten satt — neben dem PC liegt der Schwerpunkt ganz klar bei der „Freundin“. Selbstverständlich wird auch in Frankfurt kräftig diskutiert (wir haben z.B. zum Thema „Müssen Indizierungen wirklich sein?“ die Leiterin der BPS persönlich eingeladen...).

Messerummel in Köln

Mr. Music hat wieder zugeschlagen: Zur Feier seiner dritten CD mit dem schönen Namen „To be on Top“ läßt es der Soundmagier ordentlich krachen — neben signierten Schillerscheiben wartet hier Unterhaltungselektronik vom Feinsten auf neue Besitzer!

CHRIS HÜLSBECKS CD-COMPETITION

Am Anfang war „Shades“. Als Chris Hülsbecks Debut-CD vor knapp einem Jahr erschien, schlug sie ein wie eine Bombe, es folgte also bald darauf

Spielehämtern wie „Battle Isle“ oder „GEM'X“. Wer die CD gehört hat, wundert sich kein bißchen, daß Chris und Co. extra für diese Produktion das A.U.D.I.O.S-Soundstudio kräftig ausgerüstet haben

— aber wer hat sie schon gehört? Mit etwas Glück könnt Ihr zu den ersten zählen!

Um Euch die Sache etwas einfacher zu machen, gibt's dazu drei Tips. Erstens hat das gesuchte Spiel natürlich einen Hülsbeck-Sound. Zweitens handelt es sich bei der genialen Mixtur aus Action und Tüftelei um den Nachfolger zu „GEM'X“. Drittens wissen Leser unserer Abo-Seite wieder einmal mehr! So, wer jetzt glaubt, die Antwort zu kennen, der schreibt sie bitte auf ein Kärtchen, vergewissert sich, daß er kein Mitarbeiter von Kai-ko, A.U.D.I.O.S oder des Joker Verlags ist und auch nicht vorhat, auf den ausgeschlossenen Rechtsweg zu pochen, und schickt es dann bis spätestens 12. Oktober 1992 (Einsendeschluß!) an:



Vol. 2

Chris Hülsbeck

eine zweite Scheibe namens „Apida“). Mittlerweile ist Nummer drei fertig, und wieder steht uns ein Musikerlebnis der Spitzensklasse bevor: „To be on Top“ bietet 15 Stücke, darunter Titeltrack-Megamixes von

Schillerscheibe auch noch eines der tollen CD-Geräte einsacken. Alles, was Ihr dafür tun müßt, ist uns folgende Frage zu beantworten:

Wie heißt Kaikos neuestes Game?

1. PREIS

Ein CD-Ghettoblaster plus „To be on Top“



2. PREIS

Ein CD-Player plus „To be on Top“

3. PREIS

Ein CD-Walkman plus „To be on Top“

4. — 10. PREIS

Je einmal „To be on Top“

APROPOS...

Pechvögel können „To be on Top“ natürlich auch käuflich erwerben, und zwar entweder am Kai-ko-Stand auf der Kölner CSS, oder gegen 30.— DM Vorkasse bzw. per Nachnahme direkt bei:

A.U.D.I.O.S Entertainment
Südliche Ringstr. 214
D-6070 Langen
Fax: 06103/53365

ATARI FALCON 030

Während der Amiga an zwei Fronten um Marktanteile ringt, greift nun auch der alte Erzrivale wieder in die Schlacht ein — ist Ataris High-Tech-Falke die neue Wunderwaffe im Kampf gegen Konsolen und PCs?

Wenn die „Freundin“ heutzutage das Entertainment-Reich nicht mehr alleine regiert, dann liegt es schlicht daran, daß die Amiga-Linie mittlerweile nun wirklich keine Maßstäbe mehr setzt: Selbst die neuen Modelle A500 Plus bzw. A600 sind technisch nicht viel weiter als es der 1000er vor sieben Jahren bereits war, und das aktuelle Kickstart 2.0 macht sich bei Spielen leider ebensowenig bemerkbar wie die modifizierten ECS-Grafikchips. Mehr Rechenpower müßte her, denn genau davon besitzt die PC-Konkurrenz im Überfluß — und jetzt eben auch Ataris brandneuer 32Bit-Überflieger!

MASSIG POWER...

Rein optisch enttäuscht der Falcon zunächst ein wenig, sind doch kaum Unterschiede zur betagten ST-Serie zu erkennen — hat man das Kleidchen jedoch gelüftet, geizt der Rechner nicht mit Reizen. Für sich alleine mögen die 16 MHz Taktfrequenz des flotten 68030-Prozessors ja noch keine Bäume ausreißen, aber wenn's ans Eingemachte geht, muß selbst Commodores Flaggschiff A3000 vor Ataris Luftangriff kapitulieren: Der Grafikprozessor zaubert hochauflösende Bilder mit bis zu 65536 Farben gleichzeitig auf

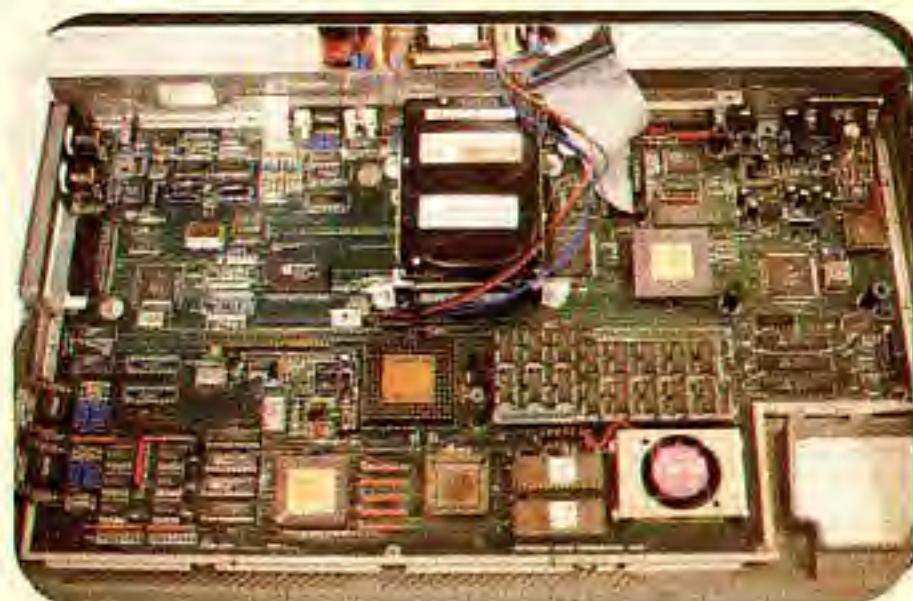
den Monitor bzw. Fernseher, ein Blitter-Chip ermöglicht schnelle Sprites und rasante Animation, ja, bei entsprechender Programmierung sind

Mittels eines speziellen Signalprozessors kann digitalisierte Sprache und Musik mit tollen Effekten (Echo, Chor etc.) versehen und über den

schattierte Vektorgrafik in bislang ungeahnter Qualität ermöglicht, wobei das eingebaute 1,44 MB-Floppylaufwerk die erforderlichen Daten in den bis zu 14 MB großen RAM-Speicher schaufelt.

...UND DOCH EIN FLOP?

Rein technisch kann der Höhenflug des neuen Wundervogels also kaum zur Bruchlandung geraten, aber was nützt die beste Hardware ohne die passende Software? Momentan entwickelt kaum ein Softwarehaus Programme für den Falcon, einzig Atari zeigte schonmal Demoversionen der Ballergames „Steel Talons“ und „Raiden“. Sicher, laut Hersteller sollen auch alte ST-Programme am neuen 32Bit-Rechner laufen, bloß dafür wird wohl kein Mensch die geforderten 2.300 DM Falkenfutter investieren, selbst wenn eine 65MB-Festplatte gleich mitgeliefert wird. Möglicherweise wird der vermeintliche Amiga-Killer also mit gerupften Federn dastehen, wenn er dieser Tage bei den Händlern auftaucht — zumal Commodore bereits einen Absangjäger im Hangar hat! Nix Genaues weiß man zwar noch nicht, aber auf der Frankfurter „World of Commodore“ könnte bereits ein brandneuer Power-Amiga zu bestaunen sein... (C.Borgmeier/rl)

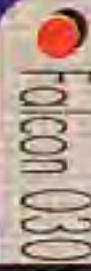


Die Innereien des Falken

sogar atemberaubende Rotier- und Zoomeffekte machbar! Für orchestrale Stereo-Akustik sorgen 12 Tonkanäle, Musikliebhaber dürfen auf eine MIDI-Schnittstelle und einen Sampling-Port zurückgreifen.

eingebauten Lautsprecher oder die Stereoanlage wieder ausgegeben werden. Derselbe Coprozessor erledigt mit seinen 32 MHz auch superschnelle 3D-Kalkulationen, was ruckelfreie und sogar

Fotorealistische Grafik — auf dem Falcon 030 kein Problem.



PROZESSOREN/TAKTFREQUENZ

68030/16 MHz
Blitter / 16 MHz
DSP-Signal-Prozessor / 32 MHz
Für Soundbearbeitung und Vektorberechnung

MAXIMALE GRAFIKAUFLÖSUNG

bis zu 640*480 Punkte in 65536 Farben aus einer Palette von 262144 (andere Modi möglich)

SOUND

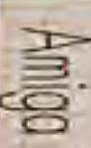
12 Kanäle, davon 8 in Stereo und CD-Qualität

ANSCHLÜSSE

2 Joystick/Maus-Ports, MIDI, Modulport, Expansionport, Monitor, TV, RS232- und SCSI II Port

PREIS

mit 1 MB RAM: ca. 1398,- DM
mit 4 MB RAM und 65 MB-Festplatte: ca. 2298,- DM



68000 / 7,14 MHz
Blitter / 7,14 MHz
Copper für Grafikeffekte

bis zu 640*512 Punkte in 16 Farben aus einer Palette von 4096 (andere Modi möglich)

4 Stereo-Kanäle

2 Joystick/Maus-Ports, Modulport (A 600), Expansionport, parallele und serielle Schnittstelle, Monitor, TV (A 600)

je nach Modell von ca. 600,- DM (A 500)
bis ca. 6000,- DM (A 3000)

Der Sommer hat sein güldenes Gewand nun leider endgültig an den Nagel der Jahreszeiten gehängt — die Nächte werden frostiger, die Tage wieder kürzer... Aber kein Grund für Euch, in schwarzen Klamotten mit Trauerflor und Triefgesicht durch die Gegend zu ziehen, denn etwas Gutes bringt der Oktober doch mit sich: Endlich wieder regelmäßig, Monat für Monat das Neueste an Cheats, Tips und Lösungen!



HILFE!! FRAGEN?!

Christoph Venetikidis würde liebend gerne mal ein Auge zu drücken... nämlich das des Beholders in **Eye of the Beholder 1**. Nur leider kommt er erst gar nicht in die Nähe des Bösewichts, denn die in die Wand gemeißelten Teleporter oder Levelwarps lassen sich weder durch rohe Gewalt, noch durch irgendwelche Items beeindrucken. Was ist also zu tun, um den Sprung in die unteren Stockwerke des Dungeons zu schaffen?

Das PD-Spielchen **Castle of Doom** ist zwar billiger als ein Vorschlaghammer, scheint jedoch mindestens so große Kopfschmerzen zu bereiten: Wie läßt sich Seth im ersten Bild dazu überreden, Infos preiszugeben? Welche Bewandtnis hat es mit dem Schraubenschlüssel, und wie liest man die alte Schriftrolle bzw. die Botschaft? Wann und in welchem Raum kann man das Seil benutzen? Dringende Fragen harren Eurer Antwort.

Das Text-Adventure Projekt **Prometheus** hat sich zu Tino Rauhs persönlichem Alptraum entwickelt. Planlos irrt der Gute im Raumschiff umher und sammelt diverse Gegenstände ein — das war's dann aber auch schon! Wie man den Weltraumkreuzer jedoch dazu bewegt, Richtung Erde abzu-

düsen, wo der Kommandoraum ist, oder wodurch sich der Carrier aktivieren läßt, ist und bleibt vorerst unergründbar. Eine helfende Hand (oder Antwort) wäre genau das Richtige für ihn.

Ein bißchen Hilfe von anderen Amigos wünscht sich Michael Burghardt zum Thema **B.A.T.** Besonders bei der Programmierung des B.O.B.'s sitzt er ratlos und genervt vor dem Monitor. Kann es sein, daß in der deutschen Anleitung des Spiels ab und zu links und rechts verwechselt wurde?

Die Flut der Abenteurer, die bei ihrer schicksalhaften Reise durch die Welt von **Fate — Gates of Dawn** auf schier unlösbar scheinende Probleme stoßen, will kein Ende nehmen. Marko hat bereits sieben Teile des Moonwands in seinem Besitz. Nur Erinstaff und Shadegag fehlen noch. Informationen zum Shadegag hält angeblich der Magier Spock (altes Schlitzohr) bereit, aber wo auf Carilon versteckt sich der magische Knabe? Mandrag steht mit einer Party schon seit längerem auf dem Friedhof von Memoc. Wie er hier jedoch an den Erinstaff ran kommt, wissen nur die Götter (oder vielleicht einer von Euch?)

„Dem Mann (oder der Frau) kann geholfen werden...“ Ist Euch bei eifrigem Studium der heutigen Fragen dieser oder ein ähnlicher Gedanke durch den Kopf geschossen; seid Ihr also tatsächlich in der Lage, dem einen oder anderen mit Rat und guten Sprüchen zur Seite zu stehen, dann schickt uns Euer geballtes Wissen jetzt, sofort und möglichst gestern. Vergeßt allerdings keinesfalls, das Kennwort **Fragen** mit auf den Umschlag zu pinnen, denn sonst verirrt sich Euer Beitrag möglicherweise hoffnungslos in den unendlich verschlungenen, geheimnisvollen Dungeons unserer Redaktion. Gleicher gilt natürlich für alle gequälten Kreaturen, die mit ihren Fragen und Problemen auch weiterhin auf dieser Seite geistiges Asyl finden werden. Greift zum Schreiberling und schickt ein Brieflein, oder wenn Ihr nicht bis zur Veröffentlichung warten könnt, schnappt Euch den Telefonhörer und wählt die Nummer unserer

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
von
16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

Gelöst:

Hook
Plan 9 from Outer Space

Tips und Cheats zu:

1869
Bard's Tale III
Bumpy's Arcade Fantasy
CJ's Elephant Antics
Cool Croc Twins
Das Schwarze Auge
Dune
Dungeons of Avalon
Fate — Gates of Dawn
Guy Spy
Hook
Legend
Myth
Premiere
UGH!

Freezer-Adressen zu:

Aquaventura
D/Generation
Fire & Ice
Legend

Egal, ob die Gletscher schmelzen, das Ozonloch gigantische Ausmaße annimmt oder die Welt in saurem Regen ersäuft — bei uns könnt Ihr auch weiterhin für jeden veröffentlichten Beitrag bis zu 200 frischgepreßte, gebügelte und gestärkte Deutschmark einheimsen (Honorar richtet sich nach Aktualität und Umfang)! Also rückt sie endlich raus, Eure Super-Cheats, Lösungen, Tips, Karten und Codes und befördert den Stoff so schnell wie möglich an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München

LÖSUNG

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Rätselnd suchend und während verdingte sich Martin Naß an verschiedensten Schauplätzen der Welt, um hinter das Geheimnis der verschollenen Filmrollen des schlechtesten Zelluloidstreifens aller Welten und Zeiten zu kommen. Hier sein Reisebericht:

Nachdem uns der überaus liebenswürdige Produzent erklärt hat, worum es geht, verläßt man sein Büro und sieht sich im Flur um. Im Lagerraum befinden sich einige interessante Sachen, von denen allerdings nur das spanische Wörterbuch und die Glasperlen, die um den Hals der Statue gelegt sind, unsere geschätzte Aufmerksamkeit verdienen. Nehmt jedoch immer nur EINE Sache an Euch, außer Ihr legt auf eine weitere Unterredung mit dem breitschultrigen Chef des Hauses Wert. Schnappt Euch also vorerst nur das Wörterbuch und verlaßt das Zimmer mit den seltsamen Requisiten. Der Schneideraum ist zunächst noch verschlossen, und im Bad darf man, sofern man mag, seinen Boss bei der Haarpflege beobachten. Unten im Foyer des Filmstudios unterhält man sich mit dem Portier, wobei ein kleines Trinkgeld, will man später keine Probleme mit den Fortbewegungsmitteln haben, wahre Wunder bewirkt. Zuerst aber wagen wir einen kleinen Spaziergang durch die Straßen der Stadt. Auf der Baustelle kann man mit einem der beiden Bauarbeiter einen kurzen Plausch abhalten, was jedoch dank seines reichhaltigen Vokabulars eine recht fade Angelegenheit wird. Übrigens werdet Ihr diesem markanten Konterfei im Verlauf des Abenteuers noch einige Male begegnen...

Der andere Arbeiter ist noch um einiges schweigsamer, spielt aber später noch eine wichtige Rolle. Zurück auf der

Straße besucht man den Immobilienladen, in dem die Bedienung schier endlose Telefongespräche führt — soll uns nicht weiter stören, viel interessanter ist der kleine blaue Luftballon, der auf dem linken Tisch liegt — er könnte einmal lebensrettend sein... Als nächstes folgt ein Kneipenbesuch. Nachdem man den Rum käuflich erworben hat, wird heftigst mit dem reizenden Geschöpf an der Theke geflirtet. Mit Komplimenten und etwas Charme kitzeln wir ihr Bela Lugosis Privatadresse aus dem gepuderten Näschen und hasten anschließend zum Filmstudio zurück. Hier geht man direkt in das Büro des Produzenten, um den Schreibtisch genauer unter die Lupe zu nehmen. Die Schlüssel, die sich dort finden, ermöglichen den Zugang zum Schneideraum, wo später (bei Bedarf und Neugier) die Filmspulen angesehen werden können; auch wenn der Produzent dies zu Beginn als „Todsünde“ deklarierte — was soll's! Die Tür rechts im Büro führt in das Privatzimmer des Produzenten. Die Bilder an der Wand sind unseres Blickes durchaus würdig, denn eine weitere wichtige Adresse, zu der wir uns, unerschrocken wie wir sind, auch alsbald begeben, läßt sich dort erspähen: der Friedhof. Der Portier ruft uns bereitwillig ein Taxi (schon an's Trinkgeld gedacht?), welches uns zum gewünschten Zielort, „Leichenacker“, befördert. Dort angekommen betritt man die Gruft, in der Bela Lugosi seine letzte (?) Ruhe gefunden hat. Da er sich ja schlecht dagegen wehren kann, nimmt man ihm seine Hausschlüssel ab — auch der Hummer am Boden läßt sich später noch prima verwenden. Wer sich zu den Uner schrockenen zählt, darf sich auf dem Friedhof noch etwas umsehen; es schadet nicht und war außerdem bestimmt nicht

das letzte Mal (ganz wie im richtigen Leben)... Mit dem Taxi kutschiert man nun zu Belas Haus. Im Badezimmer findet der moderne Vampir alles, was er für sein Handwerk so braucht; normale Menschen (so wie wir) wissen allerdings mit derlei Dingen nichts anzufangen und gehen gleich weiter in Belas Arbeitszimmer. Dort hängen einige Jagdtrophäen an der Wand, wobei die linke am interessantesten ist: dahinter verbirgt sich Belas Kreditkarte, was uns somit von allen Finanzsorgen befreit. Die Karte verdient übrigens genauere Begutachtung, denn auf ihr ist die Nummer eines Schließfaches notiert. Nachdem man sich etwas umgesehen hat, nimmt man noch eines von Bela's Fotos vom Stapel auf dem Tisch und lascht zum Taxi zurück, nicht ohne sich vorher noch das Prospekt vom Hyper-Mega-Store, das direkt neben den Fotos liegt, angesehen zu haben. Mitnehmen müßt Ihr es zum Glück nicht. Dieser Hyperladen ist unsere nächste Station auf der Suche nach den verschollenen Rollen. Hier warten sechs Etagen darauf, ausführlich erkundet zu werden. In der zweiten Etage befindet sich ein Geschäft mit allerhand seltsamen Dingen. Kauft die Vampirmaske, und falls Ihr echte Knoblauch-Fans seid, auch ausreichend von diesem wohlriechenden Vampirabwehr-Gewürz (notwendig ist dies aber nicht). Die Maske solltet Ihr genau beäugen; sie enthält eine Notiz, und was wichtiger ist, den Schlüssel für das Schließfach, dessen Nummer man auf der Kreditkarte gefunden hat. Die dritte Etage beherbergt ein Reisebüro, das allerdings nur noch ein einziges Ziel anzubieten hat: Rio de Janeiro. Warum nicht? Wir bezahlen mit Kredit, bekommen unser Ticket und fahren ein Stockwerk höher. Dort ist ein Kino, in dem an sich der gesuchte Film laufen sollte; aber ohne Filmspulen kein Film. Also weiter. In der fünften Etage ist Vorsicht geboten: unbedingt abspeichern! Der Besitzer des Eisenwarengeschäfts reagiert äußerst empfindlich; am besten redet man über die Landwirtschaft oder einfach über das Weiter. Wir kaufen den Spaten, der an der Wand hängt („nimm Spaten“; „sprich mit Verkäufer“), bezahlen bar und wenden uns dem Kopierer in der rechten Bildecke zu. Kopiert Euren Reisepaß — Ihr erhaltet auf diese Weise ein weiteres Foto. In der sechsten und letzten Etage erwartet uns eine charmante Kassiererin. Man zeigt ihr den kleinen Schlüssel, woraufhin man aus mehreren Schließfachnummern auswählen darf. Die richtige ist seltsamerweise nie dabei — öfter versuchen und nicht vergessen, sich die Kreditkarte vorher anzusehen! Ir-gendwann klappt es dann, und die erste Filmspule (die man sich ebenfalls noch einmal ansehen sollte, sie hat nämlich wie alle anderen Filmspulen einen Namen) ist gefunden. Da wir ja eh bald unseren Rio-Trip antreten, versorgen wir uns noch mit der entsprechenden Währung (wozu ist man schließlich in einer Bank?). Muß allerdings nicht unbedingt sein. Anschließend verläßt man den Hypermega-Laden, begibt sich noch einmal zum Friedhof und nimmt sich das linke Grab mit dem Spaten vor. Zum Vorschein kommt — wer hätte's gedacht — die zweite Spule, die man sich entweder in den diversen Filmkabinen, die sich an verschiedenen Orten befinden („gib Filmspule an Filmvorführer“), oder aber im Schneideraum im Studio („benutze Filmspule mit Filmschneide maschine“) angucken darf. Von der Ruhestätte der Verblichenen geht es mit dem Taxi zum Flughafen. Dort zeigt man der Dame am Schalter sein Ticket und nimmt im Flugzeug Platz. Bevor der Flieger startet, stattet man noch schnell dem Piloten im Cockpit einen Anstandsbesuch ab, quasselt ein wenig und erfährt ganz nebenbei, wo man in Rio Quartier beziehen soll. Den Namen des Piloten dürft Ihr Euch ebenfalls gut merken! In Rio geht's per Taxi automatisch ins Hotel. Ein kurzer Blick in das Gästebuch, und ruckzuck ist das Zimmer des Piloten ausgesucht („Zimmer 21 bitte, wenn's denn geht...“). In der Unterkunft des Piloten liegt seine ID-Karte — und nun aufgepaßt: die Fotokopie des Reisepasses läßt sich problemlos in diese ID-Karte einstecken, wodurch wir ab sofort zum fliegenden Personal zählen und selbstverständlich gratis, sooft und wohin wir wollen fliegen dürfen. Ist das

nichts? Im Hotel befindet sich natürlich auch ein kleines Kino, wir werfen uns jedoch ins Getümmel am Strand. Da die Leute allesamt zu beschäftigt sind, um sich um etwas anderes als ihre Urlaubsbräune zu kümmern, lassen wir unser Adlerauge über die Landschaft streifen.... Aber was ist denn das: Links geht es in eine Höhle...? Wer Belas Foto vergessen hat, sollte nun lieber abspeichern oder heimfliegen. Ansonsten nix wie rein in die Höhle und die dritte Filmspule eingeheimst. Danach zurück zum Flughafen. Dort warten dummerweise schon Polizeibeamte, die uns postwendend auf eine brasilianische Polizeiwache verfrachten. Hat man Landeswährung dabei, gilt es, sich in Beamtenbestechung zu üben, was aber letzten Endes auch nichts einbringt: Über kurz oder lang wird man eingebuchtet. Wie gut, daß wir jetzt einen beruhigenden Tropfen, sprich Rum bei uns haben. Das denkt auch der Wärter, der sich mit seiner Beute zurückzieht und dabei eine Statuette liegenläßt. Diese klingt verdächtig hohl; wir nehmen also den Hammer (den man danach nicht länger benötigt) und zertrümmern den Oscar-Verschnitt. Was finden wir? Eine Schmetterlingspuppe, igit!! Leider wird sie später benötigt, also Zähne zusammenbeißen, und schnell weg, zum Flughafen. Dank unserer neuen Identität stehen uns tatsächlich mehrere Reiseziele offen, aus denen wir zunächst Washington auswählen. Hoffentlich habt Ihr noch das Wörterbuch dabei?! Sonst könnt Ihr gleich mal 'ne Heimreise buchen... (Abspeichern!). In Washington angekommen fährt man direkt mit dem Taxi zum Weißen Haus (wer erkennt den Herrn, der die Tür öffnet? Einer der niveauvolleren Scherze dieses Spiels!) und wird dort automatisch für eine geheime Mission verpflichtet. Nach einem kleinen Idioten-Test wird man erfolgreich des Landes verwiesen und landet in Kuba. Der kubanische Söldner (kennen wir den nicht auch irgendwoher?) ist gar nicht so übel, sofern man seine Sprache versteht („benutze Wörterbuch“). Er schenkt uns echte kubanische Zigarren und ein Poster (ein netter Mensch...). Diese Geschenke liefern wir im

Weissen Haus ab und besuchen das Smithsonian-Museum. Dem grimmigen Museumswärter vermachen wir die Schmetterlingspuppe, worauf er entzückt den Ort des Geschehens verläßt. Nun sieht man sich in Ruhe im Lagerraum um und begutachtet besonders die mittlere, untere Kiste des rechten Stapels. Öffnen kann man sie leider noch nicht, dazu ist erst mal eine Flugreise in die Heimat ange sagt. Daheim angekommen tuckern wir zum Haus des Piloten, dessen Adresse sich logischerweise auf der ID-Karte befindet. Die Tür läßt sich professionell mit der Kreditkarte öffnen. Im Hausflur steht ein Atemgerät, mitnehmen! Eventuell muß man sich, wie auch an anderen Stellen, von bestimmten Dingen trennen, sonst trägt man zuviel mit sich herum. Unter anderem wird der Schlüssel zu Belas Haus nicht mehr gebraucht; (einmal abgelegte Gegenstände finden sich im übrigen immer an ihrem alten Platz wieder). Im Garten liegt einsam und verlassen die vierte Spule auf dem Tischchen. Mehr hat das Haus nicht zu bieten, also weiter in die Studios. Dort tauschen wir im Lagerraum das Wörterbuch gegen die Glasperlen aus. Wer mag, darf sich im Schneideraum die Film spulen ansehen, bevor es wieder zum Flughafen geht, diesmal mit Ziel Hongkong. Am Reiseziel angelangt, treffen wir einen Filmmogul, dem etwas Wichtiges abhanden gekommen ist (noch so einer?), jedoch kein Film, sondern eine Figur. Wir erinnern uns an eine Kiste im Smithsonian-Museum in Washington, und ab geht's. Aber nicht nach Washington, sondern nach Australien, ist doch logisch, oder? Vom Flughafen in Sydney geht es mit dem Taxi zur Oper. Rechts führt ein Weg zum Strand, wo man sich mit einer Badeschönheit unterhalten darf, aber bitte dabei freundlich bleiben und nicht unverschämmt werden (oder vorher abspeichern, wenn Ihr's unbedingt darauf anlegen wollt). Ist alles korrekt gelaufen und die Dame mit den Glasperlen beschenkt, macht sie uns mit ihren Freunden bekannt: echte Freaks, Mann! Zurück zur Oper und weiter zur Brücke. Dort sprechen wir mit dem Arbeiter, oder besser gesagt, ver-

suchen es. Vorher abspeichern! Unten angekommen erblickt man (na, dämmert's?) ein Brecheisen, das hoffentlich noch ein Plätzchen in unserem Inventar findet. Überhaupt darf man bei alledem das Atmen nicht vergessen, gelle? Und wohl dem, der immer noch den kleinen blauen Luftballon dabei hat, mit dem gelangt man nämlich wohl behalten wieder an die Oberfläche („benutze Ballon mit Atemgerät“). Dann endlich auf nach Washington. Im Lagerraum des Smithsonian brechen wir die entsprechende Kiste auf und entdecken die Figur des Filmmoguls aus Hongkong. Darüberhinaus verbirgt sich auch noch eine weitere Film spule in der Kiste. Von Washington aus fliegt man nun nochmals in die Heimat, um die Baustelle zu besuchen, und siehe da, der vorher noch so schweigsame Bauarbeiter entpuppt sich als Ex-Hippie und beauftragt uns, seine Kumpels von damals aus der Kommune zu Grüßen. Die Hippies in Australien freuen sich über die Grüße wie die Wurstbrote, und sie schenken uns die letzte der

sechs Film spulen. Das war's dann, oder? Weit gefehlt! Wer jetzt die Film spulen bray zu Hause abliefer, den bestraft das Leben. Stattdessen fliegt man nun nach Hongkong, um die Figur aus der Museumskiste abzuliefern. Der Filmmogul ist außer sich vor Freude und belohnt unsere Mühe mit einem Talisman. Von soviel Reisen müde geworden, vertreten wir uns die Beine an der chinesischen Grenze (links aus dem Büro des Filmmoguls in Hongkong treten), wandern über die chinesische Mauer und werden (man kennt das ja!) plötzlich und unerwartet von ein paar Schattenkriegern entführt. Wieder bei Sinnen sieht man sich einigen buddhistischen Mönchen gegenüber, denen man den Talisman überreicht, und siehe da! Es ist vollbracht! Wir erreichen das Nirvana und treten mit außerirdischen Wesen in Kontakt (Spielberg läßt Grüßen!), die endlich die volle und ganze Wahrheit über den schlechtesten Film aller Zeiten enthüllen. Haben wir es nicht die ganze Zeit über gewußt?

SOFTWARE-CENTER

**Wir vermieten und verkaufen
Computerspiele für Ihr System
WO???**

4350 Recklinghausen
Oerweg 4
Tel.: 02361/109331

4600 Dortmund 1
Krimstr. 8
Tel.: 0231/7281079

Wir bieten Ihnen einen umfangreichen Service ohne Anmelde- bzw. Clubgebühren.

*Wir haben jedes Spiel zum Anfassen ausliegen.
Einheitliche und günstige Vermietungs- und Verkaufspreise.
Schauen Sie doch einfach mal in Ihrer Filiale rein!*

Wir freuen uns auf Ihren Besuch

Aktuelle Sonderangebote

Symphony Soundkarte	nur 89,- DM
Media Concept	
(Soundblaster Compatible mit Sprachausgabe)	nur 179,- DM
Soundblaster 2.0 dt.	nur 199,- DM
512KB mit Uhr	nur 59,- DM
2 MB mit Uhr	nur 215,- DM
3,5" Laufwerk (AMIGA)	nur 129,- DM

Distributor für 3 State Markenartikel

Wenn Sie auch eine SOFTWARE-CENTER Filiale eröffnen wollen, dann fordern Sie bitte kostenlos und unverbindlich unsere Informationen aus Recklinghausen an.

Mega Soft

Solo oder

Seite 2

Heal (D)	79.90
Adrenaline Family (D)	69.90
Air Burda (D)	79.90
Amberstar (D)	89.90
Applause (D)	69.90
Aquaventura (D)	69.90
Ashes of Empire (D)	74.90
Award Winners (D)	69.90
Battle of the Cosmic Forces (D)	69.90
Bonita Tale Trilogy (D)	9.90
Bombe ist Dada-Dia (D)	49.90
Bompa Roman Camp (D)	69.90
Boys Crypt (D)	69.90
Brick Prolog 2	9.90
Bundesliga Manager Prof. (D)	74.90
Castles (D)	89.90
Centropolis (D)	74.90
Civilization (D)	89.90
Cool Cooz Twins (D)	69.90
Crossy Quest II (D)	69.90
Dark Queen of Krynn	74.90
Dark Seed (D)	9.90
Das schwarze Auge (D)	79.90
Deliverance (D)	69.90
Der Patient (D)	79.90
Discoveries (D)	74.90
Dolce Dom (D)	69.90
Dream (D)	74.90
Dungeons Master/Chaos... (D)	69.90
Dynoblasters (D)	74.90
D/Generation (D)	56.90
Eagle II (D)	82.90
Epic (D)	74.90
Fedora 3010 (D)	74.90
Eye of the Beholder 2 (D)	92.90
Foxe - Sister at Dawn (D)	79.90
Fire & Ice (D)	69.90
Football One Grand Prix (D)	87.90
Graham Taylor Soccer Ch. (D)	69.90
Guy Spy (D)	74.90
Hecma (D)	69.90
Hook (D)	74.90
Int. Sport Challenge (D)	76.90
Infer (D)	79.90
Julian XL 220 (D)	69.90
John Barnes European Football	69.90
Kageland (D)	76.90
Lethal Soft Fury 5 (D)	72.90
Knockout Football (D)	79.90
Lord of the Rings (D)	82.90
Tum of the Lemmings (D)	74.90
Mad TV (D)	79.90
Mega Fortress (D)	76.90
Mega Sports (D)	69.90
Model and Mag - II (D)	79.90
Mynn (D)	69.90
Nova 3	82.90
Prachte Islande (D)	74.90
Pooh-Pooh Story (D)	69.90
Plan 9 from Outer Space (D)	94.90
Police Quest II (D)	82.90
Populous II (D)	66.90
Project X (D)	59.90
Psycho (D)	69.90
Rück-Zug (D)	66.90
Rajahrauk (D)	82.90
Red Zone (D)	69.90
Riesen (D)	82.90
Ricky Ricardo (D)	74.90
Secret of Monkey Island 2 (D)	92.90
Sensatio Super (D)	66.90
Slim Art (D)	94.90
Space Max (D)	74.90
Special Edition (D)	89.90
Teenage Mutant Hero Turtles 2 (D)	69.90
Umma Lila 2 (D)	87.90
The Humans	66.90
The Perfect General (D)	89.90
Throne of the Smog King	74.90
Ultima VI (D)	69.90
Vikings - Fields of Conquest	69.90
Wing Command (D)	9.90
WWF-Welt (D)	9.90
Zool (D)	74.90
Mega Special Pack No. 2 (Celtic legenden, Megaz-Maria, Powerdragger plus DA oder DM) 99.90	
Mega Special Pack 1, 3 bis 8	9.90
Zubehör	
Umschlagsplatte für Amiga 500 plus	
+ 16 ROM Kickstart V1.3	DM 105.90
512 KB Speichererweiterung mit Uhr	DM 72.90
abtastlochfrei	
Bei Kaufware 3,5" abnehmbar	DM 149.90
Amiga RAM 2000 mit Uhr	DM 279.90
Bücher und Infomaterial	9.90

Täglicher Bestellservice	
Mo. bis Fr. 9.00 - 19.00 Uhr	
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr	
04221/64483	
HUNTESTRASSE 2	
2870 DELMENHORST	
Preisliste gegen frankierten Rückumschlag	
Versand per NN + 9.00 DM bei Vorkasse-Büroscheck + 5.00 DM	
(Aufland-Vorkasse + 15.00 DM)	
Bestellungen und Inquiries verbindlich	

LÖSUNG



Nachdem Steven Spielberg bereits auf der Leinwand mit dem kinderentföhrenden Piratenhäuptling abgerechnet hat, zeigt Euch Oliver Beisel, wie man auf elektronischem Wege mit derlei Schurken umspringt.

Die Verwandlung

Mit Tinkerbell auf dem Platz der Piraten sanft gelandet, führt uns unser erster Weg zu Dr. Chop in die Verbrecherhalle. In der Zahnarztpraxis des recht seltsam anmutenden Professors reißen wir gleich mal das Rollo vom Fenster und lassen es klammheimlich in unserer Tasche verschwinden. Bei einem ausgiebigen Tratsch mit dem irren Arzt erfährt man neben allerlei wichtigen Infos auch, daß Chop scharf auf unsere Goldbeißerchen ist. Für jeden gezogenen Edelmetallzahn zahlt der Doktor den stolzen Preis von einer Golddublone — macht bei zwei Zähnchen (mehr hat man nicht) ebensoviele Goldstücke. Also raus mit dem Gebiß, einen Gruß zum Abschied und wieder zurück auf die Straße. Links geht's in die Kneipe „Zum fröhlichen Rogers“. Der Barkeeper dieser Trinkstube gibt uns bereitwillig Auskunft auf all unsere Fragen. Nach diesem aufschlußreichen Gespräch läuft Peter über den „Platz der Piraten“ weiter „hinter den Platz der Piraten“, nimmt den am Fuß lehnenden Fanghaken und den am vierten Stegpfosten liegenden Anker. Der Versuch, die Piratenjacke (mittleres Kleidungsstück) mittels Fanghaken von der Wäscheleine zu stibitzen, scheitert kläglich. Unverrichteter Dinge ziehen wir über den Platz der Piraten zum Einkaufspier. Hier findet sich ein Tau, welches in unserem Inventar mit dem Anker verbunden wird (benutze Anker mit Tau). Noch bevor der eben gebastelte Enterhaken zum Einsatz kommt, lassen wir im Lokal „Die gekreuzten Schwerter“ (durch die quietschende Tür in der Mitte) die beiden Becher mitgehen. Dann aber nix wie ab in die nächste Schänke namens „Köder und Angel“. Links auf dem Tisch steht ein weiterer Becher, der auf gar wundersame Weise den Weg in unsere Hosentaschen findet. Über die Treppe erreicht Ihr schließlich einen Balkon mit Aussicht auf den Platz der Piraten samt Krokodilsuhr. Hier befestigen wir den Enterhaken unter dem Dach der Uhr und schwingen uns auf die andere Seite... Was?! Peter kneift? Aber, aber, lieber Mr. Banning, was ein echter Pan werden will, wird doch nicht vor solch einer geradezu lächerlichen Tarzan-Übung Angst haben...? Na also! Nach zwei weiteren Auf-

forderungen (benutze Enterhaken an Dach) klappt's ja. Beim Hinüberschwingen schnappen wir uns den Hut des unten vorbeilaufenden Piraten (wenn's nicht funktioniert, öfters versuchen) und klopfen, am anderen Balkon angekommen, an die Tür von „Frau Smeedler's Waschsaloon“. Das Gesetz der alten Schrulle interessiert uns nicht die Bohne, weswegen Oma Smeedler auch bald wieder entrüstet die Tür zuknallt. Die nun folgenden Schritte müßt Ihr so schnell wie möglich nacheinander durchführen: Klopfen erneut an Smeedler's Tür, schwingt Euch zur gegenüberliegenden Seite, hastet die Treppe hinunter, raus auf den Platz der Piraten und weiter hinter den Platz der Piraten. Seid Ihr schnell genug gewesen, könnt Ihr jetzt ohne weitere Schelte die Jacke mit dem Fanghaken von der Leine angeln. Die Piratenuniform verdient übrigens Eure besondere Aufmerksamkeit, denn nach eingehender Untersuchung des eben entwendeten Kleidungsstücks entdeckt man eine weitere Goldmünze. Um Peters Piratenoutfit zu komplettieren, geben wir dem Barkeeper im Fröhlichen Rogers die drei Becher sowie die drei Münzen und erhalten im Gegenzug drei Becher voll Bier. Da wir jedoch strikte Anti-Alks sind, laden wir den Piraten, der am Tisch bei der Bar sitzt, auf drei leckere Bierchen ein, die er sich mit Wonne „auf Ex“ hinter die Binde kippt. Sternhagelvoll sackt der gute Mann zu Boden und trennt sich ohne große Gegenwehr von seiner Hose. Damit wären alle nötigen Kleidungsstücke besorgt, und Peter kann sich in einen waschechten Piraten verwandeln. Dazu tritt man hinter den Platz der Piraten und benutzt das Rollo von Dr. Chop (man besitzt ja Schamgefühl!). Von der Verbrecherhalle aus führt der Weg weiter nach rechts zum „Gute Form Pier“. Dank unserer Verkleidung erreichen wir über den Steg unbeschadet Hooks Schiff. Rechts auf dem Deck findet sich jede Menge Gold in den herumstehenden Töpfen — Selbstbedienung ist angesagt! Die Taschen voller Moneten, geht's über den Platz der Piraten zum „Piratenschneider“. Fragt das tapfere Schneiderlein, wie man Hook findet und ob er Metalldetektoren verkauft. Mit dem soeben käuflich erworbenen Magneten begeben wir uns über die Verbrecherhalle zum „Good Form Beach“ (wurde wohl bei der deutschen Übersetzung vergessen). Über dem „X“ im Sand zückt man den Magneten (benutze Magnet), und schwups, Dr. Chops verschollener Wecker taucht auf. Bewaffnet mit diesem für Hook'sche Ohren gar schreckli-

chen „Tick-Tack“ wagen wir uns zurück auf die Piratenbarke und lauschen links dem Gespräch zwischen Hook und seinen Männern. Nach der folgenden, automatisch ablaufenden Sequenz findet sich Peter auf dem Grund des Meeres zwischen Meerjungfrauen und Muscheln wieder. Die offene Muschel rechts sollte Ihr genauer unter die Lupe nehmen, sie birgt eine kleine Trompetenmuschel. Außerdem fungiert sie als eine Art Fahrstuhl, der Euch auf die Insel der verlorenen Jungs befördert. Doch bevor Ihr den Aufzug benutzen könnt, muß noch schnell das verklebte Seil des Flaschenzugs mit dem Fanghaken bearbeitet werden. Dann rein in die Muschel, und ab nach oben.

Die verlorenen Jungs

Lauft nach rechts in den Nimmerwald. Spaziert den beschriebenen Weg entlang; er geleitet Euch sicher zum Baum der verlorenen Jungs; 3 x rechts, Mitte, links, links, Mitte, links, links, Mitte, rechts, rechts... hoppla, Peter baumelt plötzlich in einer Fußschlinge! Doch keine Panik, Ruhe auf den billigen Plätzen, Tinkerbell taucht auf, hilft unserem unvorsichtigen Helden aus der Patsche und geleitet ihn in den Baum der Jungs. Vom Speisesaal aus begeben wir uns nach rechts zum „Runden Teich“. Ganz rechts wurzelt ein Baum mit kräftigen Ästen. Den einzigen, nach links wegstehenden Ast sacken wir ein und wandern über den Speisesaal zur Schleuder. Von Ace, dem Jungen, der bei der defekten Schleuder steht, erfährt man, daß „Fragnicht“ in der Werkstatt der Jungs noch etwas Gummi zur Instandsetzung übrig hat. Dieser rückt den benötigten Reparaturstoff jedoch nur im Tausch gegen Eier heraus. Auf die Frage nach der Panflöte gesteht Fragnicht, daß sie seit Pans Verschwinden als Zielscheibe missbraucht wird. Der Pfeil rechts auf der Werkbank, wohl ein Überbleibsel eines „Trainings“, gesellt sich zu den anderen Gegenständen in unserem Inventar, noch bevor wir nach links in die Joggingarea weiterlaufen. Pockets, der Trainer der Jungs, weiß nicht nur über Fitneß Bescheid, sondern verrät uns auch, wie wir die Panflöte ergattern können. Die beiden

Trimmgeräte dürft Ihr, nebenbei erwähnt, nach Herzenslust ausprobieren; zur Lösung ist dies aber unnötig. Viel wichtiger ist es, sich nach links, zu den „Vier Jahreszeiten“ zu begeben, dort den grauen Ast und die gelbe Blume einzusacken. Ein paar Schritte links davon sitzt ein Huhn auf seinem Nest — nicht mehr lange, denn mit unserer Trompetenmuschel scheuchen wir das Federvieh in die Höhe und klauen ihm das Gelege quasi unter'm Ar... weg. Zurück in der Joggingarea eilt man zum „Rächer“. Das Netz auf dem Fuß verbirgt einen Strick, der verbunden mit dem grauen Ast und schließlich mit dem braunen Ast aus unserer Tasche, einen klasse Bogen ergibt. Mit Pfeil und Bogen bewaffnet traben wir erneut in die Werkstatt, überreichen Fragnicht die Eier und erhalten im Gegenzug das Stück Gummiband. Ein gezielter Schuß auf die Panflöte (benutze Bogen mit Flöte) verhilft uns anschließend zu dem für jeden waschechten Pan typischen Blasinstrument. Am runden Teich schwirrt hingegen immer noch die traurige Tinkerbell wie eine Motte um's Licht. Ihre Stimmung läßt sich nur mit der gelben Blume, die wir ihr schenken, aufhellen. Als nächstes wird die Schleuder mit dem Stück Gummi auf Vordermann gebracht. Doch halt, halt! Noch könnt Ihr die Schleuder nicht für Eure Flugübungen benutzen. Übt die Kunst des Fliegens erst einmal durch einige Sprünge von der Klippe in den Matsch. Erkundigt Euch nach jedem Flugversuch bei „Thudbutt“, dem dicken Burschen an der Klippe, wie er Euer momentanes fliegerisches Können beurteilt. Nach zwei bis drei Sprüngen fällt Thudbutt zu einem Flugversuch mit der Schleuder. Gesagt, getan, rein in die Schleuder und ab die Post! Zufrieden mit unserer Luftakrobistik fragen wir den dicken Thudbutt über seine glücklichen Gedanken, woraufhin er die gestohlenen Murmeln des alten verlorenen Jungen in Wendi's Haus heraustrückt. So, nun sind wir bestens für das Beleidigungsduell mit Rufio, der noch immer schmatzend im Speisesaal sitzt, gerüstet. Wie viele Schimpfwörter Ihr ihm an den Kopf schmeißt, ist ziemlich egal, Hauptsache, Ihr

betitelt ihn früher oder später mit „Pantoffeltierchen“ und anschließend mit „Oh Rufio“. Nachdem jetzt selbst Rufio davon überzeugt ist, daß vor ihm der echte Peter Pan steht, machen wir uns auf den Weg zum runden Teich. In der Mitte des Screens angekommen, knallt Peter aus heiterem Himmel eine Glaskugel an die Birne, und er wird wie von Geisterhand in den Baum von Peter und Wendi, auf der kleinen Insel im Teich, geschleudert. Hier gilt es, drei Erinnerungen zu finden: Als erstes begutachtet man die verkohlten Betten in der Mitte, dann den demolierten Schaukelstuhl rechts und zuletzt den Kamin ganz rechts. Redet schließlich mit Tinkerbell, und Ihr werdet schnell in schönen Erinnerungen an Eure Vergangenheit schwelgen. Erfüllt von den glücklichen Gedanken an seine Familie ist es dann so weit: Peter hat seine Kindheit wiedergefunden und fliegt als Peter Pan seinem letzten Gefecht mit Hook entgegen.

Das Duell mit Hook

Der letzte Teil ist geradezu läppisch ausgefallen. Das Duell ist nicht mehr als ein Fechtkampf, wobei sich beide Kontrahenten à la Monkey Island I mit Beleidigungen beplastern. Jede richtige Antwort von Peter läßt Hook ein Stückchen zurückweichen und umgekehrt. Hier nun die korrekten Antworten von Peter in der richtigen Reihenfolge:

- Peter Pan, der Rächer
- Gut pariert, James
- Tick Tock — Hook hat Angst vor einem alten Krok
- Du hast meine Kinder entführt, du hast Rufio getötet, du verdienst es, umgebracht zu werden, James Hook
- Nimm deine Schwerter in die Hand. Dieses Mal ist es entweder Hook oder ich.

— Peter Pan, der Rächer
Nach diesem letzten Satz stürzt der grausame Piratenkapitän Hook über die Planke in die unbarmherzigen Fluten des Meeres — Ihr habt Eure Kinder und Nimmerland befreit, der magere Abspann flimmt über den Bildschirm und aus. Amen. Honigküchen...

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser



VECTOR
STÜTZPUNKT-HÄNDLER

1869	DV 69.-	Espana 92	DV 66.-	Perfect General	DA 76.-
Air Support	DA 56.-	European Football	DA 56.-	Pinball Dreams	DA 56.-
Air Warrior	E 73.-	Eardus 3010	DV 66.-	Plan 9 from Outer Space	DA 73.-
Arena	DA 56.-	Eye of Beholder 2	E 69.-	Police Quest 3	DV 69.-
Bane of Cosmic Forge	DV 69.-	Fire & Ice	DA 56.-	Powerhits	DA 56.-
Battle Isle	DA 69.-	Global Effect	DV 73.-	Push Over	DA 56.-
Battle Isle Data Disk	DA 42.-	Graham Taylor Soccer	E 56.-	Red Zone	DA 56.-
Bonanza Brothers	DA 56.-	Guy Spy	DA 63.-	Regent	DV 69.-
California Games 2	DA 56.-	Hook	DA 56.-	Sensible Soccer	DA 56.-
Carl Lewis Challenge	DA 56.-	Int. Sports Challenge	DA 63.-	Space Quest 1 SCI	DA 69.-
Center Base	DA 63.-	Ishar	DA 69.-	Stone Age	DA 56.-
Civilisation	DV 77.-	Jaguar XJ 220	DA 56.-	Striker	DA 56.-
Cool Croc Twins	DA 56.-	Jim Power	DA 63.-	Titus the Fox	DA 56.-
Dark Queen of Krynn	E 63.-	Larry 5	DV 70.-	Warriors of Releyne	DV 66.-
Das schwarze Auge	DV 73.-	Links Course Bountiful	E 37.-	Winter Super Sports	DA 56.-
Der Patrizier	DV 69.-	Links Course Firestone	E 37.-		
Dojo Dan	DA 56.-	Lord of the Rings	DV 73.-		
Dune	DV 69.-	Lure of Temptress	DA 66.-		
Dynablast	DA 66.-	Maddog Williams	DA 56.-		
Epic	DA 66.-	Myth	DV 56.-		

Ebenfalls im Angebot: Anwendungssoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software-Cartridges, sowie Software für andere Computersysteme

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme Post DM 9.00 ; UPS DM 12.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00

*Bei Drucklegung des Magazins nach nicht lieferbar Preisänderungen und Druckfehler wechseln

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Die Soliden

TIPS & TRICKS

Ohne genaue Kenntnis des Weltmarktes von 1869 steht auch dem erfahrensten Seebären über kurz oder lang das salzige Naß bis zum ungewaschenen Hals. Aus diesem Grund hat Hans-Joachim Türke neben hilfreichen Tips für den ambitionierten Jungskipper auch eine Tabelle mit Angebot und Nachfrage sowie den Preisen aller 45 Hafenstädte erstellt.

Bevor Ihr also blindlings von irgendwo in See stecht, plant genau anhand der Tabelle, was Ihr wem, wo und wann an- und verkauft. Bezieht dabei die Entfernung der einzelnen Häfen mit ein — lange Überfahrten sind

um einiges kostspieliger als kurze Trips. Auch Jahreszeiten solltet Ihr nicht außer acht lassen: Erntegebundene Exportartikel (Früchte, Baumwolle usw.) sind oft nur zwei bis drei Monate im Jahr erhältlich. Falls es Eure Routenplanung erlaubt, orientiert Euch möglichst an den Tips aus diversen Hafenkneipen. Die von den weitgereisten Seemannern genannten Städte zahlen meist Sonderpreise für benötigte Waren. Leerfahrten sind wegen zu hoher Betriebskosten unbedingt zu vermeiden. Denkt daran: Euer Gewinn muß Mannschafts- und Wartungskosten des Schiffes übersteigen, um

DSA - Die Schicksalsklinge - Wichtige Personen

Name	Wohnort	Karte	Bedingung
Ivar Örgnsson	Felsøyen	Ja	keine
Ragna Finnsdatter	Vidsand a. Mow	Ja	keine
Svartulf Egilsson	Skål - Schiff "Hjälms Stolt"	Ja	zu aufsuchen (Zahl Hafenbesuch)
Jäger Torbjörn	Skål - am Bach 2. Haus nach Brücke	Ja	Schreiben v. Heimathafen
Torstei Svartildsson	Brennholz	Ja	Empfehlung v. Umbrik Sætersat
Yarma Thimarsdóttir	Thorsa	Ja	Karte aus Ruine > Thorsa holen
Borni Hjälssson	Angbodital	Nen	
Asgrimm Thurboldsson	Breda	Nen	keine
Aignd Trondedottir	Helsingør	Nen	Karte an Kulturm verkaufen
Umbrik Sætersat	Orv		Empfehlung für Runenkocher, 1. Saetholdskon. Besichtigung eines Druden
Eiane Windenbeck	Vernberi	Ja	Anhänger des Namenlosen besiegen
Höre Attrasson	Ottange	Ja	Nach Hyggesk. fragen
Aink Derondan	Phexcaer	Nen	

Europa

Hafen	Land	Wert	Hafen	Land	Wert	Hafen	Land	Wert
Japan	Maschinen	145.20	London	Werkzeug	96.20	Hamburg	Waffen	69.90
Japan	Textilien	11.20	Japan	Maschinen	143.40	Japan	Werkzeug	95.60
England	Baumwolle	3.40	England	Baumwolle	3.50	England	Kaufschik	21.30
England	Tea	22.90	England	Tea	23.30	England	Gewürze	24.70
England	Edelsteine	59.80	England	Pflanzenöl	4.20	England	Edelholz	14.40
England	Edelsteine	14.20	England	Früchte	19.60	England	Seide	12.50
England	Wein	4.00	England	Tabak	26.80	England	Wein	4.10
England			England			England	Salpeter	28.00
Hafen	Land	Wert	Hafen	Land	Wert	Hafen	Land	Wert
Amsterdam			Los Mares			Lissabon		
1 Export	Textilien	12.90	1 Export	Textilien	13.10	1 Export	Wine	3.50
2 Export			2 Export	Wool	3.40	2 Export		
Einkauf	Kohle	19.80	Einkauf	Kohle	9.80	Einkauf	Pflanzenöl	4.00
Einkauf	Wolle	5.10	Einkauf	Seide	12.40	Einkauf	Zucker	13.20
Einkauf	Pflanzenöl	4.40	Einkauf	Baumwolle	5.80	Einkauf	Kaffee	19.00
Einkauf	Zucker	13.60	Einkauf			Einkauf		
Einkauf	Edelsteine	71.00	Einkauf			Einkauf		
Einkauf	Kaka	21.60	Einkauf			Einkauf		
Hafen	Land	Wert	Hafen	Land	Wert	Hafen	Land	Wert
Bambyssa			Tarifa			Tarifa		
1 Export	Wine	3.40	1 Export	Früchte	16.10	1 Export	Werkzeug	34.20
2 Export			2 Export			2 Export	Textilien	12.90
Einkauf	Baumwolle	3.30	Einkauf	Waffen	79.90	Einkauf	Kaka	21.50
Einkauf	Maschinen	153.30	Einkauf			Einkauf	Tabak	28.50
Einkauf	Gewürze	28.70	Einkauf			Einkauf	Früchte	17.50
Einkauf	Edelholz	13.50	Einkauf			Einkauf		
Einkauf			Einkauf			Einkauf		
Hafen	Land	Wert	Hafen	Land	Wert	Hafen	Land	Wert
Odesa			Port Said			Port Said		
1 Export	Pflanzenöl	3.20	1 Export	Baumwolle	4.80	1 Export	Waffen	29.50
2 Export	Kohle	6.30	2 Export			2 Export	Werkzeug	39.30
Einkauf	Baumwolle	5.40	Einkauf			Einkauf		
Einkauf	Gewürze	28.30	Einkauf			Einkauf		
Einkauf	Zucker	15.10	Einkauf			Einkauf		
Einkauf	Tea	24.00	Einkauf			Einkauf		
Einkauf	Edelholz	14.70	Einkauf			Einkauf		
Einkauf			Einkauf			Einkauf		

eine dauerhafte Rentabilität Eures maritimen Transportunternehmens zu gewährleisten. Die Reparaturkosten hängen in großem Maß von der Mannschaft ab. Ein Haufen unfähiger Idioten beschädigt unseren Kahn wesentlich mehr als eine gute, erfahrene Crew. Die Geschwindigkeit der Pötte wird primär von ihrem Zustand bestimmt, erst in zweiter Linie von Besatzung und Kapitänsorder. Deshalb ist spätestens alle drei Monate ein Besuch in einer Werft angezeigt. Zum Schluss noch ein genialer Tip, wie man sich schon zu Beginn ein recht passables Geldpölsterchen ergaunern kann: Als Heimathafen London oder Le-Havre wählen, eine gebrauchte Bark kaufen und sofort einen Kredit aufnehmen. Alles Geld auf den eben erworbenen Kutter verfrachten, Richtung Hamburg in See stechen und dort soviel Waffen wie nur möglich besorgen. WICHTIG: Jetzt abspeichern! Anschließend ins Kriegsgebiet nach Odesa schippern und in guter Waffenschieber-Manier das

Kriegsgerät mit großem Gewinn losschlagen. Sollte man dabei von einem Patrouillenboot wegen Blockadebruchs aufgebracht werden, lädt man einfach seinen in Hamburg gesaveten Spielstand und versucht erneut sein Glück. Das Ganze lässt sich übrigens solange wiederholen, bis der Krieg auf der Krim ein Ende gefunden hat.

Mit seinem Schwarzen Auge erkannte Volker Dahn auf der Suche nach den Lageplanteilen des schicksalhaften Orkschlitzers „Grimmring“ einige wichtige Tatsachen: Marbo verfluchte das Totenschiff! Ein Kampf mit dem Dämon ist also unbedingt zu vermeiden. Hyggeiks Grab liegt auf halber Strecke zwischen Varnheim und Phexcaer auf der gegenüberliegenden Flussseite. Die Grabkammer erreicht man, indem man den Schutt (nordöstliche Ecke) im großen Saal der alten Ruine untersucht. Die Antwort auf das Rätsel des Greifs lautet RAD. Zusammen mit diesen Hinweisen soll die folgende

Liste der Kartenbesitzer anderer Abenteurern als wegweisendes Lichtlein in der Dunkelheit Aventuriens dienen.

Das erklärte Ziel von Paul Atreides ist die Vernichtung der Harkonnen und die Begründung des Planeten **Dune**. Was er auf dem langen und beschwerlichen Weg bis zum Erfolg seiner Mission alles zu erledigen hat, beschreibt stichpunktartig die AJS Crew aus Deggendorf.

- Mit Vater und Mutter ein Schwätzchen halten
- Im Ornithopter nach Carthag-Tuck fliegen. Fremen zum Abbau von Spice überreden. Gurney Hallek mitnehmen.
- Nach Carthag-Harg düsen. Auch hier Fremen zum Abbau überreden.
- Zum Palast zurück. Mit Herzog und Gurney quatschen.
- In Carthag-Tuck mit den Fremen reden.
- Weiter in östliche Richtung fliegen (Tuono-Tabr). Fremen zur Spice-Gewinnung überreden. Sandkrieger zur Ausrüstung geben.
- Im Norden (Carthag-Tabr) ebenfalls Fremen zum Abbau bewegen. Auch in Tuono-Tuck überzeugt man die Fremen. Mit Gurney sprechen.
- Nach Carthag-Timin fliegen. Fremen auf Gewürzsuche schicken (Gewürzsucher). Ist die Kartenübergabe erfolgt, den Trupp in das Gebiet Carthag-Tabr und Tuono-Tuck schicken.
- Ab in den Palast, mit Duncan und Herzog plauschen. Mütterlein überzeugen mitzukommen. Zum Aufzugsraum begeben (Multi hat Vision), nach links u. oben in den Kontrollraum latschen. Dort Mami zurücklassen. Mit Duncan reden.
- In Tuono-Tabr mit Freien sprechen.
- Nach Nord-Osten begeben (großer Krater/Tuono-Harg) und mit Gurney labern.
- In Carthag-Tabr angekommen, den Trupp nach Tuono-Harg befehligen.
- Den Sandmeister in Tuono-Tuck ebenfalls nach Tu-

no-Harg schicken.

- Selbst in Tuono-Harg gelandet, den ersten Fremen mit einem Sandkrieger bewaffnet nach Carthag-Tabr, den zweiten Fremen mit Sandkrieger nach Tuono-Tuck schicken.
- Zurück im Palast unterhält man sich mit Vater.
- Im Kontrollraum die Nachricht ansehen/anhören.
- Mit Duncan reden.
- In Tuono-Tabr mit Fremen sprechen. Weiter Richtung Süd-Osten düsen.
- Mit Harah unterhalten und mitnehmen.
- Nach Habanya-Timin reisen. Dort die Fremen dazu bringen, Spice abzubauen.
- Gleicher in Habbanya-Tuck unternehmen.
- Gewürzsucher aufspüren und sie in die neuen Sietches beordern.
- Kleiner Tip: Schaut zwischen durch in den alten Sietches vorbei.
- Im Palast mit Mutter plauschen.
- Vom Palast aus zu Fuß in die Wüste latschen. Dabei nur geradeaus nach hinten bewegen, sonst verirrt man sich schnell. Warten, bis man telepathischen Kontakt hatte, dann zurück.

- Nachricht im Kontrollraum begutachten. Mit Duncan unterhalten (dabei Gewürzmenge akzeptieren). Mit Duncan in den Kontrollraum begeben. Dort die nächste Imperatormeldung abwarten (Duncan). Mit Mami und Papi labern. Mit Mutter zum GANG gehen. Gurney suchen (VORRAUM). Multi hier zurücklassen. Mit Daddy sprechen. In den Kontrollraum eilen und Tufir in den Geheimraum führen. Hier mit Tufir reden (Falle entschärfen). Mit Gurney in die Rüstungskammer begeben. Mit ihm ein kurzes Gespräch führen, anschließend verlassen. Am Balkon Harah mitnehmen.

- In Carthag-Tuck mit Anführer verhandeln.

Nach Süd-Westen fliegen (Habanya-Clam). Telepathischen Kontakt mit Habanya-Timin aufnehmen und Trupp nach Habanya-Clam beordern.

- Die Fremen aus Carthag-Tuck nach Habanya-Clam schicken.
- Auch den Sandmeister dorthin befehligen.
- In Habanya-Clam dem ersten Fremen einen Sandkrieger plus Orni gewähren und zurückfliegen lassen. Der Sandmeister wird mit einem Orni zur Durchsuchung der neuen Sietch beordert.
- Mit Harah ein Schwätzchen halten.
- Zu Stilgars Sietch düsen (Westen) und Stilgar mitnehmen.
- Die angrenzenden Sietches erkunden (Ergsun...) und die dort lebenden Fremen zu Armeespezialisten ausbilden. Schließlich noch die Waffen zur Ausrüstung hinzugeben.
- Im Palast mit Vati unterhalten. Stilgar im Waffenraum lassen, Gurney mitnehmen.
- Gurney befördert man zu

den Sietches mit Armeeausbildung und lässt ihn die Fremen trainieren.

- Jetzt von zuhause aus dem Imperator eine neue Schiffsladung zusenden.

Ab diesem Zeitpunkt sind keine konkreten Angaben zum Spielgeschehen mehr möglich. Euer Handeln wird vorwiegend von den eintretenden Ereignissen bestimmt werden. Dazu noch zwei, drei Tips:

Dem Imperator immer nur soviel Spice zugestehen, wie er verlangt (der Bursche wird sonst übermütig). Sobald die Spicevorräte im jeweiligen Sietch aufgebraucht sind, sofort die Fremen zu Armeespezialisten ausbilden. Auftauchende Harkonnenstellungen mit drei oder vier Frementrupps gleichzeitig angreifen. Eingenommene Stellungen in Sietches umwandeln, neue Waffen aufnehmen und eine Abteilung Fremen mit der Spionage beauftragen. Sietches, die kein Spice mehr fördern, sind schnellstmöglich durch Einsatz von Ökologiespezialisten zu bepflanzen.

Asien

1869 Hilfsblatt

Hafen	Die	Land
1.Expert : Tabak	13.50	
2.Expert : Baumwolle	3.60	
Einkauf : Textilien	17.80	
Einkauf :		

Hafen	Bombay	Welt
1.Expert : Baumwolle	3.70	
2.Expert :		
Einkauf : Werkzeug	123.20	
Einkauf : Maschinen	188.10	
Einkauf : Textilien	17.80	
Einkauf :		
Einkauf :		
Einkauf :		

Hafen	Kalender	Land
1.Expert : Kreuzfahrt	11.30	
2.Expert :		
Einkauf : Werkzeug	123.20	
Einkauf :		

Hafen	Rangoon	Land
1.Expert : Holzholz	5.80	
2.Expert : Baumwolle	3.60	
Einkauf : Textilien	18.80	
Einkauf :		

Hafen	Singapur	Land
1.Expert : Kartätsch	11.30	
2.Expert : Kaffee	13.90	
Einkauf : Textilien	16.80	
Einkauf : Werkzeug	120.90	
Einkauf :		

Hafen	Shanghai	Land
1.Expert : Kohle	4.20	
2.Expert :		
Einkauf : Werkzeug	131.20	
Einkauf : Maschinen	167.10	
Einkauf : Textilien	16.50	
Einkauf :		
Einkauf :		

Hafen	Macau	Welt
1.Expert : Seide	9.30	
2.Expert :		
Einkauf : Maschinen	162.10	
Einkauf : Textilien	16.50	
Einkauf : Wein	7.40	
Einkauf :		
Einkauf :		
Einkauf :		

Hafen	Moskau	Land
1.Expert : Gewürze	13.50	
2.Expert : Salz	15.50	
Einkauf : Werkzeug	120.90	
Einkauf :		

Hafen	Port	Land
1.Expert : Kohle	6.60	
2.Expert :		
Einkauf : Werkzeug	138.20	
Einkauf : Textilien	14.40	
Einkauf :		
Einkauf :		
Einkauf :		

Hafen	Mebourne	Land
1.Expert : Maschinen	142.10	
2.Expert : Textilien	11.00	
Einkauf : Kästen	15.70	
Einkauf : Wein	7.30	
Einkauf : Elfenbein	68.10	
Einkauf : Kekle	8.50	
Einkauf :		
Einkauf :		

Hafen	Sizilien	Land
1.Expert : Zwiebel	12.20	
2.Expert :		
Einkauf : Tee	13.40	
Einkauf : Edelholz	10.10	
Einkauf : Früchte	24.10	
Einkauf :		
Einkauf :		

DIE LISTIGEN CHEATS

Wer nicht gerade Dragon's Lair-Profi oder Space Ace-Fanatiker ist, hat bei Guy Spy kaum den Hauch einer Chance, über die ersten fünf Szenen des Spionage-Thrillers hinauszukommen.... Doch dank Christian Riese ist es nun auch dem blutigsten Geheimdienst-Anfänger vergönnt, wenigstens einen kurzen Blick auf all die sehenswerten Grafikergüsse sämtlicher 13 Szenen zu erhaschen. Gebt dazu ROVENA ein, sobald das Ready Soft-Logo auf dem Monitor auftaucht. Wie von Geisterhand erscheint ein kleines Menü, in dem sich neben dem Schwierigkeitsgrad auch alle Spielabschnitte bequem anwählen lassen.

In Tagen der Gewalt, wo Tyrannie und Terror das Zepter der Macht in ihren Klauen halten, greuliche Monster sich

durch die Gegend morden und schier unlösbare Rätsel in allen Ecken und Enden der finstersten Dungeons lauern, ist es für die schwachbrüstige Abenteuergruppe in Legend kein Leichtes, ihre gefahrvolle Mission zu erfüllen. Martin Berninger hat jedoch eine Möglichkeit entdeckt, wie man aus den anfangs noch schlecht geschützten Kriegern in nullkommanix unwundbare Superhelden basteln kann. Voraussetzung ist allerdings, daß alle Mitglieder Eurer Truppe schon im Charakter-Editor einen möglichst Hohen AC-Wert erhalten (z.B. durch Anklicken des Feuer- und des Eis-Icons). Als nächstes müßt Ihr bei allen vier Charakteren sämtliche Schutzgegenstände deaktivieren (also Rüstungen,

Amerika

Hafen	Sie Exportiert	Land
1 Export: Maschinen	142,10	
2 Export: Werkzeug	94,20	
Einkauf: Wein	8,20	
Einkauf: Früchte	19,50	
Einkauf: Kaffee	12,50	
Einkauf: Tiere	29,30	
Einkauf: Kohle	10,10	
Einkauf: Zucker	21,40	

Hafen	Sie Exportiert	Land
1 Export: Tiere	23,10	
2 Export: Baumwolle	4,60	
Einkauf: Maschinen	148,20	
Einkauf: Elfenbein	69,10	
Einkauf: Gewürze	24,40	
Einkauf: Tee	27,80	
Einkauf:		
Einkauf:		

Hafen	Sie Exportiert	Land
1 Export: Tiere	23,10	
2 Export: Baumwolle	4,60	
Einkauf: Maschinen	148,20	
Einkauf: Elfenbein	69,10	
Einkauf: Gewürze	24,40	
Einkauf: Tee	27,80	
Einkauf:		
Einkauf:		

Hafen	Sie Exportiert	Land
1 Export: Kaffee	14,60	
2 Export:		
Einkauf: Textilien	14,40	
Einkauf:		

Hafen	Sie Exportiert	Land
1 Export: Kaffee	14,60	
2 Export:		
Einkauf: Textilien	14,40	
Einkauf:		

1869 Hilfsblatt

Hafen	Liegt Angaben	Wert
1 Export: Werkzeug	93,10	
2 Export: Textilien	13,40	
Einkauf: Baumwolle	3,40	
Einkauf: Wolle	3,70	
Einkauf: Kiechler	14,90	
Einkauf: Salz	11,30	
Einkauf: Tee	29,90	
Einkauf: Gewürze	25,90	

Hafen	New York	Wert
1 Export: Maschinen	144,20	
2 Export: Waffen	49,60	
Einkauf: Edelholz	13,50	
Einkauf: Kieselsalz	22,20	
Einkauf: Salpeter	26,00	
Einkauf: Krie	12,40	
Einkauf: Kokie	2,80	
Einkauf:		

Hafen	Ceylon	Land
1 Export: Rohholz	4,50	
2 Export:		
Einkauf: Textilien	14,40	
Einkauf:		

Hafen	Carib	Land
1 Export: Früchte	16,20	
2 Export:		
Einkauf: Teakholz	14,80	
Einkauf: Werkzeug	105,60	
Einkauf:		
Einkauf:		
Einkauf:		

Hafen	Rio de Janeiro	Land
1 Export: Kuhle	8,50	
2 Export: Kaka	13,50	
Einkauf: Maschinen	160,30	
Einkauf: Textilien	15,20	
Einkauf: Werkzeug	311,70	
Einkauf:		

Afrika

1869 Hilfsblatt

Hafen	Akkers	Land
1 Export: Edelholz	10,00	
2 Export: Elfenbein	60,50	
Einkauf: Werkzeug	111,20	
Einkauf: Textilien	18,90	
Einkauf: Waffen	84,00	
Einkauf:		
Einkauf:		
Einkauf:		

Hafen	Lagos	Land
1 Export: Kekse	9,10	
2 Export: Kakao	13,80	
Einkauf: Werkzeug	111,20	
Einkauf:		

Hafen	London	Land
1 Export: Kestecher	17,30	
2 Export: Edelholz	9,30	
Einkauf: Textilien	15,70	
Einkauf:		

Hafen	Aden	Land
1 Export: Kaffee	8,50	
2 Export:		
Einkauf: Wein	8,30	
Einkauf: Waffen	117,20	
Einkauf:		
Einkauf:		
Einkauf:		

Hafen	Port Said	Land
1 Export: Baumwolle	4,80	
2 Export:		
Einkauf: Waffen	78,50	
Einkauf: Werkzeug	95,30	
Einkauf:		

Hafen	Bombay	Land

<tbl_r cells="3" ix

07: DOGODDERDEIG
 08: SPAMSPAMBEANSNSPAM
 09: SEMPRINI
 10: PROFRJGUMBY
 11: CONFESS
 12: MITTERMEIER
 13: DIESCHNICKJANGST
 14: INTRESTINGPEOPLE
 15: INSURRANCESKETCH
 16: ITSTHEARTS
 18: HAROLDTHESHEEP
 19: PICASSOONBICYCLE
 20: SPANISHINQUSITION
 21: LUIGIVERGOTTI
 22: JIMMYBUSSARD
 23: KENCEANAIRSYSTEM
 24: JOHANNGAMBOLPUTTY
 25: TRAINSPOTTING
 26: BICYCLERPAIRMAN
 27: IRUINGCSALTZBERG
 28: THEENDBERG
 29: HOWTOFLINGANOTTER
 30: THECATSATONTHEMAT
 31: CONFUSEACATLTD
 32: DISTRACTABEE
 33: MITTELSCHMERTZ
 34: INSPECTORTIGER
 35: LOOKOUTOFTHEYARD
 36: FISHYREQUISITITE
 37: ARTHURFIGGIS
 38: CRUNCHYFROG
 39: SPRINGSURPRISE
 40: WALLYWIGGIN
 41: SIXTEENTONWEIGHT
 42: RASPBERRYKILLER
 43: SCOTTOFTHESAHARA
 44: BISHOPOFFEASTANGLIA
 45: POLLYTHEEXPARRROT
 46: EWANMCTEAGLE
 47: ASCOTSMANONAHORSE
 48: KEITHMANIAC
 49: NOTGOODENOUGH
 50: STILLNOTGOODENOUGH
 51: NUDGENUDGE
 52: THEWOODPARTY
 53: THESENSIBLEPARTY
 54: ADOPTADAPTNIMPROVE
 55: HELLOSAILOR
 56: ARTHURTREE
 57: ABLOCKOFWOOD
 58: LIONTAMING
 59: RONOBUIOUS
 60: CHANNELJUMP
 61: TUNNELINGTOJAVA
 62: MAURICEZATAPATIQUE
 63: KENBIGGLES
 64: ALIBAYAN
 65: KENDOVE
 66: TIDDLES
 67: THENAKEDANT
 68: KENSHABBY
 69: ALBATROSS

Die nächste Rakete steigt mit den Level-Passwörtern zu **Bumpy's Arcade Fantasy**. Gezündet von Feuerwerksmeister Christian Wedekind:
 Level 2: ACCESS
 Level 3: BUTTON
 Level 4: ISLAND

Level 5: PRETTY
 Level 6: WINNER
 Level 7: ZOMBIE
 Level 8: LOVELY
 Level 9: SYSTEM

Cool, cooler, Cool Croc Twins! Diesen Schlussbölter in Code-Form verdanken wir Renate Lomsche.
 Level 6: TRIAX
 Level 11: DREAM
 Level 16: MUNGO
 Level 21: JANKO
 Level 26: HENRI
 Level 31: DOORS
 Level 36: FLOYD
 Level 41: BRUNO
 Level 46: MONEY
 Level 51: HUMAN
 Level 56: GIRLS

Auf äußerst massiven Gehwarzen tippt er von Plattform zu Plattform. Die Rede ist von CJ, dem grauen Dickhäuter aus dem Low-Cost-Gehüpf CJ's Elephant Antics. Leider hängt es nicht nur vom Geschick des Spielers ab, wie lange er seinen vollschlanken Körper graziös durch die Gegend wuchttet, sondern zum Großteil von Faktoren wie Glück oder Zufall. Die anfänglich acht Leben verliert man somit schneller als die Geduld... außer man ist im Besitz von Daniel Hogrefes Cheats: Im Titelbild ITCHY ARSEHOLES (beachtet Y=Z) einhacken (und sich für diese Bemerkung schämen) und fortan mit einem unerschöpflichen Vorrat an Elefanten weiterzocken.

Test und Cheat in einer Ausgabe — also aktueller geht's nun wirklich nicht mehr! Wovon ich hier eigentlich rede? Na von Core Designs **Premiere!** Denn neben dem ausführlichen Test können wir Euch dank Martin Lindhorst obendrein einen zuckersüßen Nachttisch kredenzen — den passenden Cheat zum Spiel! Und so wird's gemacht: Es genügt, im Titelscreen des Games SPARKPLUGS einzugeben, um am Monitor in großen Lettern das Lieblingswort eines jeden Schummelfans prangen zu sehen. Schöner Gag, werdet Ihr jetzt denken, aber was hab ich davon? Tja zum einen Leben in Hülle und Fülle und zum anderen eine praktische Levelskip-Funktion, die über die SPACE-Taste zu aktivieren ist...

Fire & Ice: Für Unmengen an coolen Coyoten setzt man den Wert der Adresse 01EDB7 auf 00. Die Anzahl der Smart Bombs steht in 01EDC3. Schreibt man in die Speicherstelle 01EDCB den Wert FF, so ist der Levelschlüssel bereits komplett. Für die Levelanwahl ist Adresse 0013EF zuständig. Hier müßt Ihr im Titelbild freezeen und den Wert folgendermaßen ändern, um die einzelnen Level zu erreichen:

World 1: 04
 World 2: 08
 World 3: 0C
 World 4: 10
 World 5: 14
 World 6: 18
 World 7: 1C
 Full Competition: 00

Aquaventura: Alle Bays mit Raketen bestücken, das schafft Ihr durch Veränderung der Adresse 003B35. Piloten mit Energieproblemen knöpfen sich 003B14 vor. Den Wert jedoch nicht höher als 7F setzen, sonst ist Euch ein Ticket nach Indien sicher.

D/Generation: Tippt man als Wert für die Adresse

C2F0E6 „FF“ ein, so stehen unendlich viele Leben zur Verfügung.

Legend: Die Goldvorräte unserer vier Spezialisten ändert man in folgenden Adressen: Berserker: 2F219, Troubadour: 2F299, Mörder: 2F319, Magier: 2F399. Das Glück ist jedem Abenteurer hold, wenn Ihr folgende Adressen ändert. Berserker: 2F1F0, Troubadour: 2F270, Mörder: 2F2F0, Magier: 2F370. In gleicher Reihenfolge der Akteure gelten für die Hitpoints die Adressen: 2F1F9, 2F279, 2F2F9, 2F379. Des Magiers Zauberzutaten lassen sich mit diesen Adressen wieder aufstocken:

Battwings: 2F3E3
 Brimstone: 2F3E1
 Hedjogvenom: 2F3DB
 Mandrake: 2F3DF
 Nightshade: 2F3D7
 Crystal: 2F3DD
 Dragon Tooth: 2F3D9
 Phoenix Claw: 2F3D5

Ausgeknobelt wurden all die schönen Adressen von Jens Wlocka, Jan Schleemann, Ingo Kroilmann und Kai Gleike.

ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Freezer der vierten Generation
 Jetzt mit Soft Update Garantie

99,- ab DM

plus Versandkosten

PWH · Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1 · Tel.: 02273 - 2720

Super IV Profi Version mit X-Copy professional XP ab DM 159,-

• K.I.S.S. Kickstart Adapter externe 89,- DM
 Kompatibel mit allen Kickstarts bis einschließlich Kickstart 3.0. Der Adapter wird direkt über den Slot 780 Plus angesteckt. Kickstart ROM kann freiportig. Diese Karten sind zwischen den eingesetzten und den externen Kickstarts austauschbar. Mit Gehäuse. Für Kickstart 3.2, 3.3 und 2.64. Gehäuse aus OMEGA 0099.

• Joy & Mouse Joystick-Maus Adapter 49,- DM
 Für verschiedene Joysticks mit Joystick-Maus-Port, welche nicht mit dem PC verbunden werden. Der Adapter ist sehr kostengünstig. Wir empfehlen DAINTERVIEW, das leichter für den Kontakt.

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen
Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLANE

- * Amberstar
- * Fire & Gates of Dawn (DA) 39,-
- * Dungeon Master
- * Chaos strikes back
- * Beneath the Cosmic Fog
- * Might & Magic II
- * Might & Magic III
- * Monkey Island 1
- * Monkey Island 2
- * Baldur's Gate III
- * Legend
- * Ultima 3-7
- * Wiz of the Tempest
- * Indiana Jones and the Last Crusade
- * Indiana Jones & Fate of Atlantis
- * Harry 1-3 / Harry 5
- * Prophecy of the Shadow
- * Pool of Radiance
- * Secret of the Silver Blades
- * Champions of Krynn
- * Death Knights of Krynn
- * Dark Queen of Krynn
- * Eye of the Beholder 1
- * Eye of the Beholder 2
- * Elvira 1
- * Elvira 2
- * Legend of Gaergha
- * Dragonflight
- * Ultima Underworld
- * Steinham
- * Dragon Wars
- * King's Quest 1-5
- * Space Quest 4
- * Spirit of Adventure

Preise für Epl.-Lösungen inkl. detailli. PLANE DM 27,- zuzgl. Versandkosten, NN DM 10,- , York. VS DM 4,- ab 3 Epl.-Lösungen inkl. PLANE keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
 Poppenreuther Str.3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Adventure Faculty	9/92 Tg	Dawn of Despair	11/91 Cheat	Hound of Despair	1/92 Tg	Ninja Ferox	4/92 Usong	Sure Que 3	12/91 Tg
Ahab's Curse	7/91 Cheat	Defender Z	3/91 Cheat/Codes	Hudson Hawk	1/92 Cheat	Ninja Fury	7/92 Cheat	Sure Que 3	7/92 Tg
After the War	5/90 Codes	Defenders of the Crown	2/91 Cheat	Hunt	4/92 Tg	Ninjas (red)	2/92 Tg	Sure Que 4	2/92 Usig/Kon.
After the War	7/90 Cheat	Defenders of the Crown	2/91 Cheat	Hyrax	2/91 Cheat	Ninjas (red)	7/92 Cheat	Sure Que 4	2/92 Usig/Kon.
Agony	5/92 Cheat	Die Firma	9/92 Tg	Hydro	2/91 Cheat	Nikolaus	2/91 Cheat	Spiral Force	7/92 Cheat
Alcatraz	5/92 Cheat	Der Spatz, der nach hause	2/91 Cheat	Imortal	1/91 Cheat	Nikolaus Nov.	2/91 Cheat	Spinal 2	4/91 Tg
Alien Breed	2/92 Cheat	Der Spatz, der nach hause	2/91 Cheat	Insect	1/91 Codes	Oblivion	1/91 Kons.	Space Quest 1	12/91 Tg
Alien Breed	2/92 Cheat	Desperado	1/92 Tg	Insectum	1/91 Tg	Oblivion (red)	1/92 Codes	Space Quest 1	7/92 Tg
Alien Breed	3/92 Cheat	Devilish Designs	3/92 Codes	Inferno	2/91 Tg	Operation Sector	11/90 Usong	Space Quest 2	2/92 Cheat
Alien World	5/92 Cheat	Devilish Designs	4/92 Codes	Infernum	2/91 Tg	Operation Sector	2/92 Tg	Space Station	4/91 Codes/Cheat
Ambergris	7/92 Usong	Devilish Designs	5/92 Codes	Inspiration	2/90 Cheat	Operation Tie Red	4/92 Tg	Spiral 2	4/91 Tg
Ammons	12/91 Codes	Diggs & W. And I	2/90 Cheat	In the 30 Days in da Well	2/90 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	12/91 Cheat
Amorth	4/91 Codes	Dominio	7/91 Cheat	Indiana Jones 2	1/90 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/92 Usig
Another World	2/92 Usig/Kon.	Dystopia Unite 2	4/90 Tg	Indiana Jones 3	1/90 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	3/90 Tg
Antares	9/91 Tg	Dystopia Unite	5/91 Cheat	Indiana Jones 3	1/90 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	11/90 Tg
Antares	11/91 Tg	Dystopia Unite 2	6/91 Cheat	Indiana Jones 3	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Antares	11/91 Tg	Dystopia Unite 2	7/91 Cheat	Indiana Jones 3	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Antares	11/91 Tg	Dystopia Unite 2	8/91 Cheat	Indiana Jones Action	7/90 Cheat	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Apocalypse	1/92 Cheat	Dragonflight	12/90 Tg	Indiana Jones 5/6	2/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Apocalypse	1/92 Cheat/Tg	Dragonflight	1/91 Tg	Indiana Jones 5/6	1/90 Usong	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Android 1	5/91 Cheat	Dragonflight	2/91 Tg	Indiana Jones 5/6	1/90 Usong	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Android	7/92 Cheat	Dragonflight	3/91 Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
AFB	1/91 Cheat	Dragonflight	7/90 Cheat	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Americana	12/90 Codes	Dragon's Lair	2/91 Cheat	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Anomalous	4/92 Cheat	Dragon's Lair 2: Return	5/90 Usong	Indiana Jones 5/6	1/90 Usong	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Annus Goldfin	2/91 Tg	Dragon's Lair 2: Return	7/90 Tg	Indiana Jones 5/6	1/90 Usong	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Annus Goldfin	10/91 Cheat	Dragon's Lair Returns	2/91 Cheat/Usig	Indiana Jones 5/6	1/90 Usong	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Anna Operetta Hexenhexen	3/90 Cheat	Dragon's Lair 2	2/92 Tg	Indiana Jones 5/6	1/90 Usong	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Anna Operetta Hexenhexen	11/90 Cheat	Dragon's Lair 2	3/91 Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Anti-Matter Corps	9/90 Codes	Dragon Strike	2/90 Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Atomic Robo-Es	3/91 Cheat	Dragon Strike	3/91 Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Atomista	11/91 Codes	Dragon Strike	4/92 Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Awesome	4/91 Tg	Dungeion Master	12/90 Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Awesome	5/91 Cheat	Dungeion Master	3/92 Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Avril's Magic Monitor	7/90 Tg	Dynoblasters	4/92 Codes	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Avril's Magic Monitor	7/91 Tg	Dynoblasters	5/91 Cheat	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Bac's Joe	1/92 Codes	Dynasty Duke	7/91 Cheat	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 2	11/90 Cheat	Dynasty War	11/90 Cheat	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	7/91 Cheat	Dyler 07	3/95 Cheat	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	9/91 Tg	E!	11/91 Cheat/Usig	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	11/91 Tg	Event	2/91 Usig/Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira	5/91 Tg	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	5/92 Usig	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	7/92 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	8/91 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	9/91 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	10/91 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	11/91 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	12/90 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	1/92 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	2/91 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	3/92 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	4/93 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	5/94 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	6/95 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	7/96 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	8/97 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	9/98 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	10/99 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	11/00 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	12/01 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	1/02 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	2/03 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	3/04 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	4/05 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	5/06 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	6/07 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	7/08 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	8/09 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	7/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	9/10 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg	Operation Tie Red	2/90 Cheat	Spiral 2	1/91 Tg
Back to the Future 3	12/90 Tg	Evira 2	10/11 Usig/Kon.	Indiana Jones 5/6	1/91 Tg</td				

SABRE TEAM

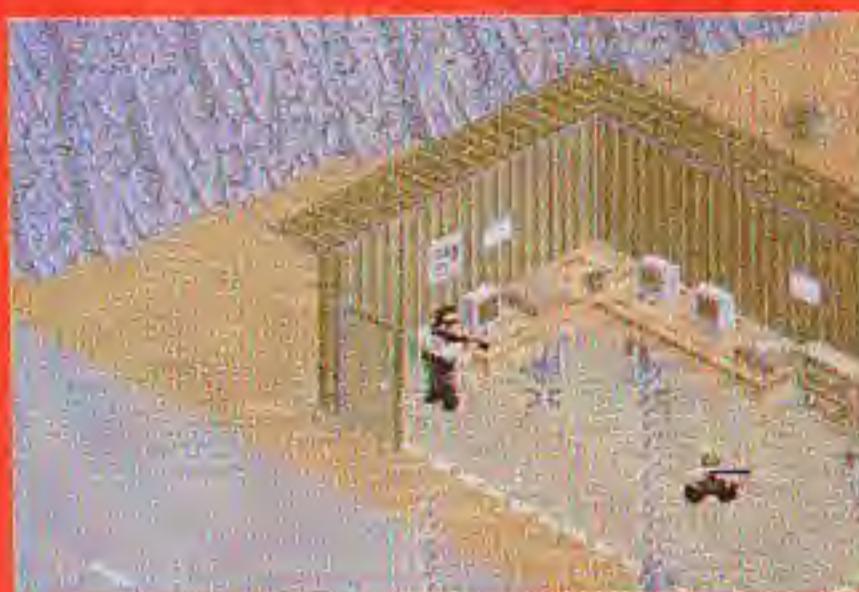
Das Spielprinzip dieses strategischen Säbelgerassels erinnert zwar unverkennbar an das gute alte „Laser Squad“ von anno 1989, aber was macht das schon? Sooo lange erinnert sich eh keiner zurück...

...es sei denn, er hätte einen PC, denn für die MS-Dose hat Krisalis den Oldy eben erst umgesetzt. Dem Amiga haben die Jungs aber eine komplete Neuauflage spendiert, bei der man fünf heimische Elitekämpfer durch fünf heimische Missionen scheucht. Zunächst pickt man sich seine Helden aus einem Angebot von acht Verbrechervisagen mit jeweils unterschiedlichen (Kampf-)Werten heraus; anschließend geht's in die Waffenkammer, wo Pistolen und MGs diverser Kaliber, Blendgranaten, CS-Gas, kugelsichere Westen und Munition auf neue Besitzer warten. Sobald alle bis an die Zahne bewaffnet sind, dürfen erstmal ein paar Kriegsgefangene aus einem hervorragend bewachten Lager befreit werden, als nächstes holt man Geiseln aus einer von Terroristen besetzten Botschaft. In der dritten Mission harrt eine uniridische Militärbasis ihrer Zerstörung.

Im Gegensatz zum futuristischen „Laser Squad“ ist Sabre Team nicht nur deutlich brutaler, es hat auch ein real existierendes Vorbild — die englische Anti-Terroreinheit S.A.S., das Gegenstück zu unserer GSG 9. Mag das Gemetzel also auch als sicherer Index-Kandidat gehandelt werden, so ist es dennoch kein Spiel für bärnlos herumballierende Wohnzimmersambos, denn hier muß mit



Die Soldner-Statistik



Die 3D-Ansicht



Der Radar-Screen

danach kommt ein Kreuzfahrtschiff, wo schon wieder Terroristen zugeschlagen haben. Den Abschluß bildet schließlich ein Ausflug in den Nahen Osten, denn dort kann man viele schöne Dinge zerbröseln; in unserem Fall ist es eine Atomwaffenfabrik.

Verstand und Taktik gekillt werden. Das geschieht rundenweise, wobei der Elite-Trupp und die computergesteuerte Gegenseite immer abwechselnd ihre Aktions-Punkte

verbrauen. Per Maus und einer Reihe von Icons gibt man jedem einzelnen seiner Leute jeden einzelnen Schritt genau vor, jede Waffe muß erst zur Hand genommen und geladen werden, anschließend darf man zielen und die Anzahl der abzufeuern Schüsse bekanntgeben.

Natürlich finden nicht nur MG-Duelle statt, daneben schleicht sich vielleicht ein anderes Teammitglied von hinten an das Lagergebäude, Wachhäuschen etc. heran, dringt durch den Notausgang ein und sprengt die Kommandozentrale der Bösen in die Luft.

Das Kampfgebiet wird in Iso-3D a la „The Immortal“ gezeigt, zur besseren Übersicht läßt sich jederzeit ein Radarscreen aufrufen, was allerdings wieder Aktions-Punkte kostet. Optisch ist die blueröntige Geschichte recht hübsch verpackt, die Animationen wirken realistisch, und die Grafik wartet vor allem im Inneren der (bei Annäherung „durchsichtig“ werden-

den) Gebäude mit vielen Details auf. Der Sound ist dagegen weder musik- noch effektmäßig sonderlich herauschreibend. Was die logisch aufgebaute Steuerung betrifft, so wird sie reinen Ballerfreaks wahrscheinlich zu strategisch sein — aber die sind bei Sabre Team sowieso in der falschen Truppe... (C. Börgmeyer)

SABRE TEAM (KRISALIS)	
TAKTIK - GEMETZEL	
71%	„BEINHART“
GRAFIK	69%
ANIMATION	67%
MUSIK	60%
SOUND-FX	34%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	78%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 74,-
SPÄCHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPÄCHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Während das Dragonlance-Epos weiter hinten im Heft mit „Dark Queen of Krynn“ ein eher unruhiges Ende findet, ist dies erst der zweite Teil von SSI's AD&D-Grenzgänger-Saga — aber deshalb leider keineswegs ruhiger!

Denn auch vorliegendes Rollenspiel verlor im Zuge der Umsetzung einiges vom mattem Glanz, den die PC-Version verstrahlte, wenngleich es rein optisch doch etwas besser gefällt als die Dunkelkönigin. So vermag man hier zwar wenigstens recht gut zu erkennen, wo man gerade ist — das Problem ist aber, überhaupt erst mal irgendwo hinzukommen! Die geradezu erstaunlich umständliche Handhabung verlangt es vom Spieler, sich zunächst einmal via mitgeliefertem Tool plus Workbench mühsam eine Savedisk zu basteln, was besonders für Solo-Floppyisten zur Qual gerät.



Schöner Schatz...

Die vorgefertigte Sechser-Party ist ebenfalls nur auf diese Weise zugänglich, darüberhinaus darf man sich natürlich auch selbst eine stricken oder den Trupp aus dem Vorgänger übernehmen. Daß das durchaus wechselintensive Programm zudem nicht mal harddiskfähig ist, kann im Herbst '92 wohl nur als schlechter Scherz verstanden werden...

Gameplay (viel verzwickte 3D-Metzelei), Steuerung (Maus bzw. Menüscreens)

und Sound (nette Titelmusik plus Uralt-FX) bewegen sich ganz im Rahmen dessen, was man aus zahllosen anderen SSI-Rollis kennt, gleiches gilt für die Story: Die bösen Zhentarim unterdrücken noch immer die Zwergen-Stadt Llorkh, wer will es den Wichteln da verdenken, daß sie eine Revolution planen? Wer will es der Party verdenken, daß sie den lieben Kleinen helfen möchte? Und wer will es uns verdenken, wenn wir langsam

die Nase voll haben — weiter so, und die Forgotten Realms sind wirklich bald zu vergessen. (jn)

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (SSI)

METZEL - ROLI

53%
„GRENZWERTIG“



GRAFIK	56%
ANIMATION	22%
MUSIK	54%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	57%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NOCH NICHT

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

S.C.S. Versand
Anschrift: Bengeserstr.19

Inhaber Jörg Zahler

W-6625 Püttlingen

Tel.
06898/27764

Amiga Titel	
ABANDONED PLACES	67.90
AGONY	54.90
AIRBUS A320	89.90
AMBERSTAR	73.90
AMNIOS	54.90
ANOTHER WORLD	54.90
APIDYA	47.90
BATTLE ISLE	67.90
BATTLE ISLE DATA	39.90
BIRDS OF PREY	77.90
CARL LEWIS CHALLENGE	54.90
CASTLE OF DR. BRAIN	67.90
CASTLES	69.90
CELTIC LEGENDS	67.90
CIVILIZATION	74.90
DAS SCHWARZE AUGE	71.90
DELIVERENCE	54.90
DYNABLASTER	64.90
ELVIRA 2	67.90
EPIC	64.90
EYE OF THE BEHOLDER 2	68.90
FIRE & ICE	54.90
FLAMES OF FREEDOM	74.90
GLOBAL EFFECT	71.90
HERO QUEST TWIN PACK	64.90
HOOK	54.90
ISHAR	67.90
JAGUAR XJ220	54.90
LEMMINGS 2	54.90
LINKS (HD ERFORDERLICH)	74.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	54.90

Amiga Titel	
LURE OF THE TEMPRESS	64.90
MAD TV	67.90
MEGALOMANIA+FIRST SAMURAI	64.90
MIGHT & MAGIC 3	67.90
MYTH	54.90
PINBALL DREAMS	54.90
PIRATES	56.90
DER PATRIZIER	67.90
RISE OF THE DRAGON	67.90
RED ZONE	54.90
JAMES POND 2	54.90
ROBOCOP 3	54.90
SECRET OF MONKEY ISLAND	67.90
SILENT SERVICE 2	74.90
SPACE CRUSADE	54.90
SPECIAL FORCES	74.90
STELLAR 7	39.90
STONE AGE	54.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	54.90
ULTIMA 6	64.90
UTOPIA	67.90
WOLFCHILD	54.90
WING COMMANDER	a.A.
1869	67.90

AMIGA ZUBEHÖR	
Festplatten	
A500	KONTROLLER
KONTROLLER	SCSI-GOLEM.OMB
299.00	
FESTPLATTEN	
QUANTUM 52MB 19ms	429.00
QUANTUM 105MB 19ms	659.00
kickstart	
V1.3 52.90	
V2.0 96.90	
512kB Erweiterung	
59.90	
Laufwerke	
3,5" extern 119.00	
3,5" intern 112.90	

Alle Preise in DM
incl. 14% MwSt.

**Vertriebspartner gesucht
Händleranfrage erwünscht**

Versandkosten Post NN 8,50 UPS NN 12,00 VK 6,00
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Ein paar hätten wir noch...



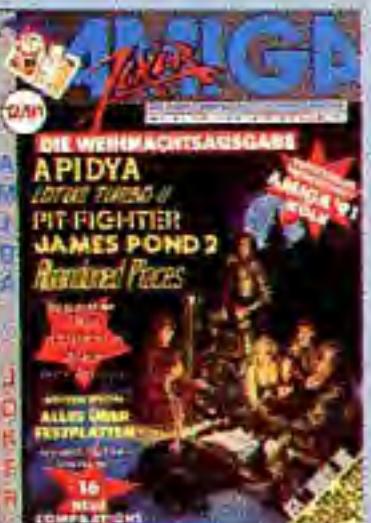
Amiga Joker 9/90
Harte-Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wongs“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look. Mit mehr Seiten, vielen Spiele-Tests, Tests von CDTV-Hard und Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



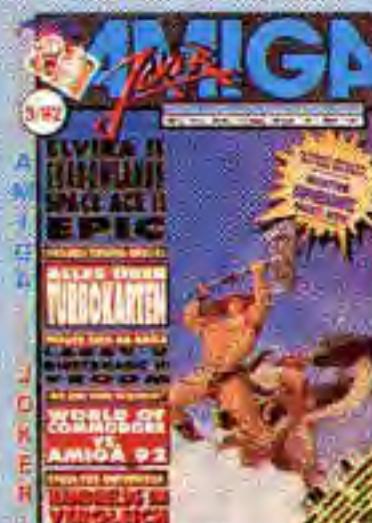
Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner. Tests zu „Lotus II“ und „Apidya“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



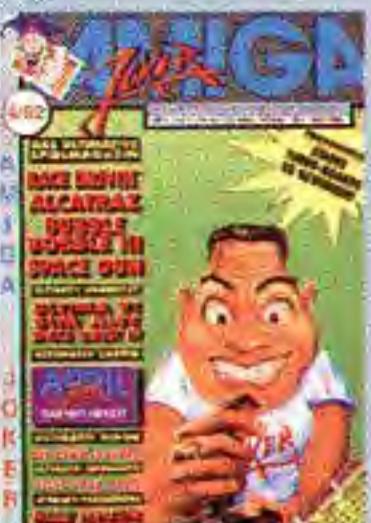
Amiga Joker 1/92
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II“, „Double Dragon III“ und „First Samurai“, erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II“ und „Guy Spy“, sowie alles über den Szene-Sport „Trainer“!



Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World“, „RoboCop 3“ und „Wrestle Mania“, ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtig: „Epic“, „Elvira II“, „Might & Magic III“ und „Larry V“ im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



Amiga Joker 4/92
Schöner als Ostern: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III“, „Sim Ant“ und „Ultima VI“, ein Special über Basic und als große Überraschung der „April Joker“ - das satirische Heft im Heft!



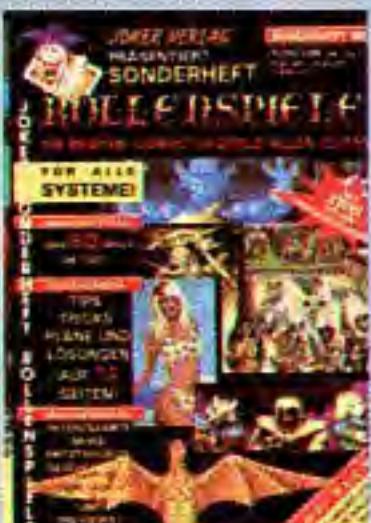
Amiga Joker 5/92
Dungeon-Power: „Das Schwarze Auge“, „Eye of the Beholder II“ und „Pools of Darkness“, sowie ein Solo-Rollenspiel zum Mimmen im Heft. Und tolle Specials über Freezer und den Amiga 600!



Amiga Joker 7/92
Heißer als der Sommer: „The Humans“, „Der Patrizier“ und „Jaguar XJ 220“, die neuesten Top-Demos und Compilations, Messe-Neuheiten aus London und Berlin, ein Lightgun-Special und und und!



Amiga Joker 9/92
Spitzensport: „Int. Sports Challenge“, „Tennis Cup 2“ und eingroßes Soccer-Special, dazu Messe-Neuheiten aus Chicago, preiswerte Turbokarten und ein kritischer Blick auf Lernsoftware!



3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaaanz tolle Geheimtipps!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

Zugreifen...

solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei) möglich. Der Amiga-Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM.

Für das Sonderheft „Rollenspiele“ müßt Ihr bloß abenteuerlich günstige 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 5,- DM (auf die Gesamtbestellung) für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

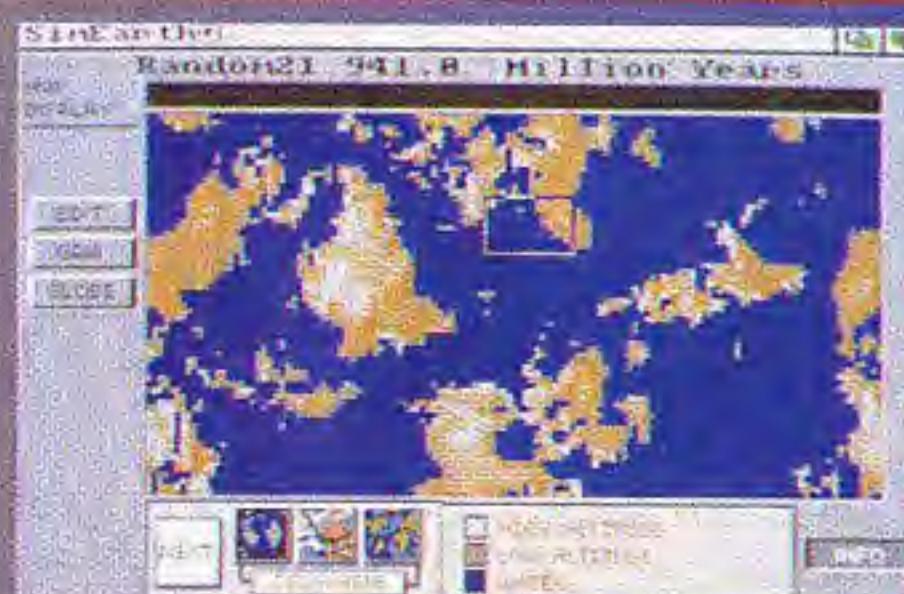
**Dank der Konvertierer von Maxis läuft die Evolution am Amiga rückwärts:
Während die Ameisen aus „Sim Ant“ praktisch zeitgleich mit ihren PC-Kollegen
loskrabbelten, darf unsereins die Erde erst hinterher bewohnbar machen!**

Da hat also der Vorgänger den Nachfolger glatt um anderthalb Jahre überholt. Aber was sind schon 18 Monate im Vergleich mit zehn Milliarden Jahren? So lang ist hier nämlich die maximale Spielzeit —

nicht zu verwechseln mit der tatsächlich investierten Echtzeit, die aber ebenfalls reichlich bemessen werden sollte. Denn Sim Earth ist so ziemlich das genaue Gegenteil eines flotten Spielchens für Zwischendurch!

Zu Anfang ist alles noch ganz simpel, da muß man sich lediglich zwischen vier Schwierigkeitsgraden und acht Planeten entscheiden. Wer es sich einfach machen will, wählt den Experimental-Modus und die Daisy World, dann steht ihm unbegrenzte Energie zur Verfügung, und er braucht sich nur mit acht verschiedenen Sorten von Gänseblümchen rumzuschlagen. Bei anderen Welten (z.B. Wasser, Mars, Venus, Zufallsplanet,...) und höherem Schwierigkeitsgrad (sprich: weniger Energie) wird's komplizierter, schließlich ist man auf seinem Privatplaneten für ALLES zuständig. Man kann Kontinente erschaffen, Vulkane ausbrechen lassen, Klimakatastrophen herbeiführen, die unterschiedlichsten Lebensformen ansetzen und und und.

Während die Jahrtausenden so dahinfließen, wird



Die „kontinentale“ Ansicht



Die „Modell“-Ansicht



Die „globale“ Ansicht

der Job ständig stressiger, weil sich der Entwicklungsprozeß allmählich verselbstständigt und unflängliche Fehlplanungen immer schwerer korrigiert werden können. So etwa ab der Steinzeit beeinflußt der Spieler die Evolution dann eher, als daß er sie tatsächlich steuert.

Was nun die technische Seite im allgemeinen und die

Konvertierungs-Güte im besonderen angeht, so haben die Programmierer seit dem Erscheinen des Mac-Originals nicht gepränt. Wie schon bei „Sim Ant“ hat man auch hier die Wahl zwischen einer Hi-res-Version, die Leute ohne Flickerfixer, Turbokarte und mindestens 1.5 MB Speicher am besten sofort vergessen, und einer LoRes-Anführung,

die 1MB RAM verlangt, sich ansonsten aber mit einem Standard-500er begnügt. In diesem Modus muß man zwar auf ein paar Farben verzichten, dafür ist die Grafik sehr übersichtlich und flott. Daß das Scrolling ruckelt, kann man als Maxis-Tradition durchgehen lassen; daß es der spärliche Pieps-Sound schwer macht, den Unterschied zwischen Musik und Geräuscheffekten zu erkennen, hätte aber nun wirklich nicht sein müssen. Die Handhabung ist jedoch über alle Zweifel erhaben, und zwar trotz des immensen Funktionsumfangs: Es gibt eine vorbildliche Maus/Maussteuerung, eine feine Help-Funktion und ein 200 Seiten starkes Handbuch; demnächst soll das Spiel auch komplett in deutsch erhältlich sein.

Wenn Sim Earth dennoch an einem Hit vorbeigeschrammt ist, dann deshalb, weil es letztlich nur für eine relativ kleine Schicht von Zockern interessant ist — allzuleicht läßt sich das hochkomplexe, sehr lehrreiche aber etwas trockene Gameplay als langweilig fehlinterpretieren... (mm)

SIM EARTH (MAXIS)	
EVOLUTIONS - SIMULATION	
81%	„SEHR KOMPLEX!“
GRAFIK	58%
ANIMATION	36%
MUSIK	24%
SOUND-FX	11%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	MINIMUM 1MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	NEIN

DEUTEROS



Erschliessen sie neue Planeten durch technologischen Fortschritt, Entwicklung neuer Zivilisationen und Weltraum Stationen.

© IAN BIRD - ACTIVISION

CHESSPLAYER 2150



Das stärkste und facettenreichste Schachprogramm, das jemals erfunden wurde, mit hochentwickelten graphischen Darstellungen und einer weitreichenden Palette an verschiedenen Möglichkeiten.

© OXFORD SOFTWORKS

HUNTER



Elitesoldat auf feindlichem Gebiet, in Zei: angreifen und überleben.

© ACTIVISION

Strategy Masters

UBI SOFT
Entertainment Software

Nutzen Sie Ihre Macht, um die Entwicklung Ihres Wolkes zu fördern und es im Kampf gegen seine Feinde zu unterstützen.

© ELECTRONIC ARTS

SPIRIT OF EXCALIBUR



Abenteuer und Schla: banten im mittelalterlichen England um zu König Arthur zu gelangen.

© VIRGIN

COMPILATION AUF ST-AG., AUF PC MERCHANT COLONY STATT HUNTER UND COHORT-FIGHTING FOR ROME STATT DEUTEROS.

Amiga is a trademark of commodore-Amiga, Inc.
Atari is a trademark of Atari corporation IBM is a registered trademark of International Business Machines

UBI SOFT GmbH,
Aktienstrasse 62,
W 4330 MÜLHEIM / RUHR
Tel: 0208.445205

WELCHE AMIGA ZEITSCHRIFT AUSSER DEM JOKER VERKAUFT NOCH UBER 100.000 EXEMPLARE PRO AUSGABE?*



In deutscher Sprache weltweit nur eine einzige! Und die beschäftigt sich nur am Rande mit Spielen und Entertainment...

WELCHE SPIELE- UND ENTERTAINMENT ZEITSCHRIFT AUSSER DEM JOKER VERKAUFT NOCH UBER 100.000 EXEMPLARE PRO AUSGABE?*

Und wieder gibt es in deutscher Sprache weltweit nur eine einzige! Aber die beschäftigt sich halt nur am Rande mit dem Amiga...

IN WELCHER ZEITSCHRIFT SOLL MAN ALSO INSERIEREN?



Das kann jeder sehr schnell für sich selbst entscheiden, wenn er unsere erstaunlich günstigen Preise kennt! Ein Anruf genügt...

* Die verbreitete Auflage des AMIGA JOKER beträgt im aktuellen Quartal II/92 laut IVW-Prüfung 102.966 Exemplare pro Ausgabe.



JOKER VERLAG

UNTERE PARKSTR. 67

D-8013 HAAR

Tel.: 089/46 37 00 ODER 04221/885 78

FAX: 089/460 49 77 ODER 04221/887 69

? JEHTS ZU CDTV-KONVERTERU

Daß Laser-Leser im Joker relativ selten fündig werden, ist nicht unser nur alle Jubeljahre stattfinden? Als Entschädigung hätten wir mal w

Beginnen wir gleich mit einem Schmankerl für Stratego-Simulanten. Als diese Vision vom Dritten Weltkrieg samt Panzerduellen in Good Old Germany (basierend auf einem Roman des amerikanischen Erzfalken Harald Coyle) vor zwei Jahren Premiere hatte, war das Szenario „Guter Ami vs. Böser Ivan“ Gottlob schon überholt. In puncto Technik, Handhabung und Spielspaß hatte Team Yankee die Nase aber voll im Wind, und daran hat sich auch am CDTV nichts geändert!

In fünf Missionen (gelöste Aufgaben werden mittels RAM-Card gespeichert) mit steigendem Schwierigkeitsgrad gilt es, die rote Flut zu stoppen, indem man seine vier Panzerzüge auf einer Landkarte herumdirigiert — und vor allem im detaillierten 3D-Modus schneller schießt bzw. besser trifft als der Gegner. Die seinerzeit gerühmte Userfreundlichkeit des Splitscreen-Spektakels werden zwar nur Benutzer einer Maus oder eines Trackballs bestätigen können, doch dafür fehlt nun die nervige Codeabfrage. Prädikat: **in Ordnung**

(Empire, ca. 109,— DM)

Vom Panzer steigen wir jetzt um ins Space Shuttle. Das Amiga-Original von European Space Simulator kam vor zweieinhalb Jahren noch ohne ein Mega im Titel aus, was hat sich also geändert? Bis auf das nette Intro, gelegentlich leicht retuschierte Optik und die hübsche Musikbegleitung nicht viel; spielerisch ist der Sternenstürmer noch ganz der Alte.

So befinden wir uns hier nach wie vor im Jahre 2010, wo wir eine komplette und funktionsfähige Raumstation aufbauen sollen. Dazu müssen ihre Einzelteile nach und nach in den Orbit geschossen und dort zusammengebosselt werden. Für Schwierigkeiten sorgen dabei einerseits das begrenzte Budget, andererseits die Actionszenen, weil man das Ankoppeln im All usw. selbst in die Hand nehmen muß. Wer hierzu auf Commodores Fernbedienung angewiesen ist, wird schwer zu fummeln haben, und zum Saven sind RAM-Cards erforderlich — ansonsten ist der Weltraum immer noch **in Ordnung**.

(Tomahawk, ca. 129,— DM)

Zurück in die Vergangenheit, zählt Interplays Urfassung des blutrünstigen Ritter-Schachs doch bereits stolze vier Lizenzen. Für die CD-Version dieses mittlerweile nicht mehr indizierten Spiels haben die Jungs tolle Soundtracks dazugestrickt, und die Einstellung der Preferences wird nunmehr über eine Pop Up-Box vorgenommen. Im übrigen kommt man mit der Bedienung problemlos zurecht, wobei sich die Spielstärke nach wie vor in Grenzen hält.

Aber die Würze des Programms liegt ja ohnehin in den animierten Kampfszenen, und hier kommen alte und neue Kriegsstrategen bei unveränderter Optik auf ihre Kosten: Der Turm stampft wie gehabt als wütender Golem über das Feld, während der King seine Widersacher mit den sattsam bekannten Tricks beharrt (z.B. Laserkanonen!). Damals wie heute ist die Luft raus, sobald man sämtliche Animationen gesehen hat, zudem überleben die Savestände den Zug am Netzstecker hier nicht. Battlechess ist somit alles in allem **nix Besonderes**. (Interplay, ca. 119,— DM)

Team Yankee

E.S.S. Mega

Battle Chess



WER SIEGT? NGEN IM KURZTEST



e Schuld — was können wir dafür, wenn Erstaufführungen am CDTV oder einen Überblick der aktuellen CD-Konvertierungen anzubieten.

Wie wäre es jetzt zur Abwechslung mal mit ein bisschen Leibesertüchtigung? Da kommt diese zweieinhalbjährige Tennisimulation gerade recht, wurde sie doch für das CDTV ungewohnt gründlich überarbeitet: Es tönt nicht nur neuer Sound aus den Boxen, es umschmeichelte nicht nur eine viel vollmundigere Sprachausgabe die Ohren, nein, zusätzlich hat man sogar die Optik deutlich geschönt!

Als Kehrseite der Medaille ist die Steuerung per Remote-Control kein Zuckerschlecken, aber man kann ja einen Trackball anschließen, und sooo toll war sie ursprünglich mit dem Stick auch nicht. Der CD-Boris darf seine Leistungen via RAM-Cards verewigen, das Startgeld hält sich im Rahmen — insgesamt geht die Filzkugel hier also durchaus **in Ordnung**.

(Starbyte, ca. 99,— DM).

Tie Break

Tennis macht hungrig, begeben wir uns daher mit dem kleinen Höhlenmenschen Prehistorik auf Futtersuche. Am Amiga hüpfte der Kerl bereits seit über einem Jahr über die Plattformen, um à la Brork (also mit der Keule in der Hand) Bronto-Burger oder Turtle-McNuggets zu jagen. Das tut er nun auch am CDTV in gewohnt witziger und charmanter Weise, handelt es sich im großen und ganzen doch um eine 1:1-Umsetzung.

Leider ist die gerade für ein Jump & Run so wichtige Steuerung nicht immer ganz genial geraten, weshalb CDler mit Trackball hier eindeutig im Vorteil sind — via Tracki läßt sich ja bekanntlich ein stinknormaler Stick anschließen! Zwar kann man nix absavon, aber das war schließlich beim Original nicht anders, deshalb heimst der flotte Neanderthal ein ebenso flottes **in Ordnung** ein.

(Titus, ca. 119,— DM)

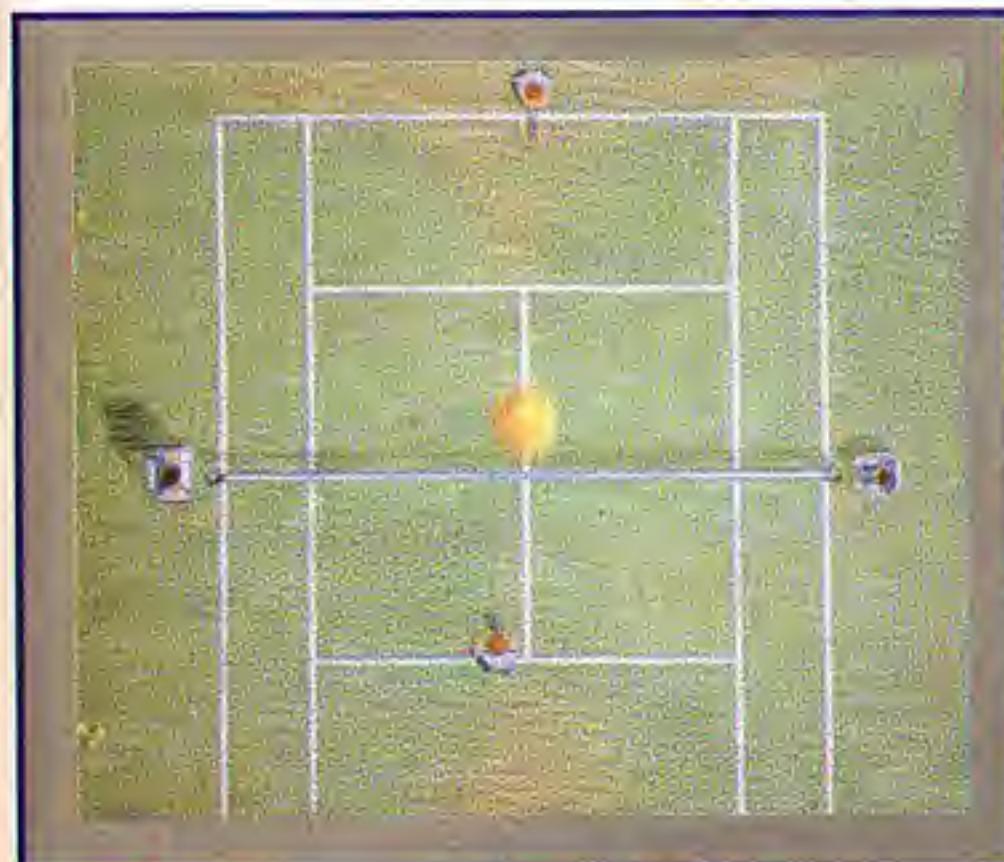
Prehistorik

Die kruse Geschichte von der Fahrt eines geschrumpften U-Boots durch die menschliche Blutbahn wurde erstmals 1966 im Film „Die phantastische Reise“ verbraten, vor ein paar Jahren wärmtete dann der Streifen „Die Reise ins Ich“ die Idee nochmals auf. Seit Anfang '92 gibt es dazu auch das passende Ballerspiel, mit dessen CD-Version wir es hier zu tun haben.

Wer Ballerspiel sagt und Action meint, liegt hier allerdings grundverkehrt: Im Kriechgang geht's durch dickflüssigen Lebenssaft, nur sporadisch tauchen Gegner (weiße Blutkörperchen oder gar schießwütige Krebszellen) auf. Unterschiede zur Amigaversion waren unterwegs nicht zu entdecken, es sei denn, daß Steuerung und Gameplay am CDTV noch zäher ausgefallen sind. Die wenigen gelungenen Grafik-Effekte dieser Ader-Arie sind den finanziellen Aderlaß also bestimmt nicht wert, auch auf Schillerscheibe ist der Lebenssaft schlicht **überflüssig**.

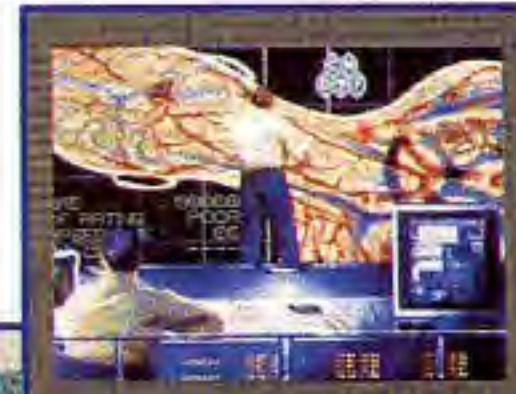
(Centaur Software, ca. 89,— DM).

Fantastic Voyage



Tie Break

Prehistorik



Fantastic Voyage



multimedia

Nützliches & Unnützes rund um das



In der Düsternis des Februars fällten wir zum letzten Mal düstere Urteile über die düstere Qualität der auf Schillerscheibe erhältlichen (Pseudo-) Anwendungen. Wie golden sieht's damit nun im goldenen Oktober aus?

Music Maker

Tja, golden ist hier allenfalls die CD selbst, der Inhalt hat eher Schrott-Charakter. Geboten werden 16 hübsch bebilderte Soundtracks von Mozarts „Kleiner Nachtmusik“ bis zu Jan Hammers „Crockett's Theme“ — von diesen Stücken darf man sich eines aussuchen, um es per Druck auf die Zählentasten der Fernbedienung (!) mit einem ebenfalls wählbaren Instrument zu begleiten. Zwar ist auch Drummer-Unterma-

lung bei x beliebigen Musik-CDs auf diese Weise möglich, aber was soll's? Erstens sind üble Fingerverknotungen vorprogrammiert, zweitens hört sich das Ergebnis je nach Talent bestenfalls erträglich an, und drittens kann es nicht gesaved werden. Der Music Maker ist im Grunde also bloß ein oder Music-Player und als solcher herzlich

überflüssig.
(Music Sales Limited, ca. 109,— DM)



MEINUNG

Kein Wunder, wenn Commodore bereits ein Jahr nach der Markteinführung des Geräts schon wieder über die Einstellung der Produktion nachdenkt: Nach wie vor werden für das CDTV in erster Linie ebenso witzlose wie hoffnungslos überteuerte „Anwendungen“ veröffentlicht, die kaum das Plastik wert sind, in das man sie eingeslossen hat! (jn)

The Illustrated Works of Shakespeare

Sicher wolltet Ihr Shakespeares gesammelte Werke schon immer mal im englischen Original lesen! Ganz bestimmt wollt Ihr Euch hierfür nicht mit einem herkömmlichen Druckwerk begnügen, das der freundliche Buchhändler von nebenan als Taschen-Luxusausgabe für etwa einen Fuffi bereithält, oder? Nein, Ihr möchtet doch garantiert lieber das Doppelte investieren und Euch den Digi-Dich-

ter am Bildschirm reinziehen! Schließlich dürft Ihr hier auch ganz nach Wunsch verschiedene Zeichensätze aufrufen und ein paar hübsche Bilder anschauen! Machen wir's kurz: Für texanische Ölmillionäre mögen Willis Werke auf CD ja ganz lustig sein, für germanische Leseratten ist das Teil eigentlich absolut

sinnlos.
(Animated Pixels, ca. 109,— DM)



The Hutchinson Encyclopedia

Ähnlich fragwürdig ist auch dieses Digital-Lexikon, zumaal 25.000 Einträge ja nun nicht gerade die Welt sind — und der praktische Nutzen bezweifelt werden darf, wenn man für jeden Nachschlag erst sein CDTV anwerfen muß. Über eine simulierte Tastatur wird dann der gesuchte Begriff zusammengefummelt, anschließend erscheinen mehr oder weniger erschöpfende Auskünfte in englischer Sprache am Screen (samt Bildern und

gelegentlicher Soundsamples). Der einzige Vorzug gegenüber einem vergleichbaren Buch ist hier die Stichwortfunktion, wo man nur einen Hinweis einzugeben braucht, worauf das Programm selbstständig den passenden Artikel sucht. Nach Abwägung aller Vor- und Nachteile bleibt somit erneut nur das karge Fazit:

überflüssig.
(Attica Cybernetics, ca. 149,— DM)





Inh. G. Hartmann

JOYSOFT

Premiere **

Amiga 69.90

California Games II

Amiga 64.90

Sim Earth **

Amiga 94.90

Robin Hood

Amiga 89.90

Treasures of Sav. Frontier

Amiga 77.90

Gateway to Savage Frontier

Amiga 74.90

3 D Constr. Kit 2.0* 129.00
Aband. Places dt. 49.90
Adventure Coll.* 64.90
Air Support * 64.90
Aquatic Games * 77.90
Ashes of Empire dt. 94.90
Bard's Tale Constr. 77.90
B.A.T. 2 */** 84.90
Beast 3 * 74.90
Beholder 2 dt. 94.90
Bumphy Arcade 69.90
Civilization (1MB)dt. 84.90
Conflict Korea 84.90
Cool Croc Twins ** 64.90
Cool World */** 69.90
Conquistador Data 39.90
Curse of Enchantia* 84.90
D/Generation ** 49.90
Demonsgate * 84.90
Der Patrizier dt. 79.90
Dizzy Collection 64.90
Dojo Dan 64.90
Dune dt. 79.90

Fordern Sie noch heute unseren Softwarekatalog
(50 Seiten) gegen 1.40 DM in Briefmarken

Erben des Throns*/ 79.90
Euro Football Ch. 69.90
F 14/18 * 74.90
F 16 Falcon 39.90
Fire & Ice ** 64.90
Gateway * 84.90
Gr.Taylors Soccer** 69.90
Guy Spy ** 74.90
Head to Head** 94.90
Hero Quest Twin P** 59.90
Hook ** 69.90
Indi 4 dt.* 94.90
Ishar ** 77.90
KGB * 74.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66
KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26
BONN 1
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26
DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45
FRANKFURT 1
Fahrgasse 87
Tel. 069 / 280 170
Mönchengladbach 1
Friedrichstr. 29

Lemmings II * 74.90
Lethal Weapon * 69.90
Links Data * 44.90
Liverpool 69.90
Lord of the Rings dt. 77.90
Lotus III * 69.90
Lure of Tempt. dt. 74.90
Mad TV Data ** 29.90
Magicland Dizzy 19.90
Megafortress 74.90
Megasports Col. 64.90
Perfect General ** 74.90
Plan 9 dt. 84.90
Prophecy * 74.90
Rampart */** 69.90
Red Zone 64.90
Risky Woods ** 64.90
Robosport */** 79.90
Sc.Theatre of War d 69.90
Shuttle dt. * 74.90
Sonic Arranger ** 69.90
Space Max dt. 64.90
Tipp Off** 19.90

Nova 9

Amiga 94.90

Zool

Amiga 69.90

Hexuma dt./*

Amiga 89.90

Dark Queen of Krynn

Amiga 69.90

TV Sports Baseb.* 64.90
TV Sports Boxing* 64.90
Ultima VI(1MB) 69.90
Viking Field of C.** 69.90
WG Hockey Simul. 64.90
Wing Commander * 94.90

Zubehör
1Mb MaxicardA500 189.00
1Mb 79.00
1.8Mb 298.00
2MBberw.auf8Mb 298.00
Action Replay500 199.00
Action Replay2000 219.00

Wir und Preisänderungen vorbehalten.
(*) = Vorankündigung
(**) = deutsche Anleitung
Versandkosten 8.- DM bei Vorkasse 4.- DM.
VK ab 140.- DM versandkostenfrei. Auslandsbestellungen immer 15.- DM bei Vorkasse
Postbar.
Eilpost-Service, UPS-Lieferung und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

VERSANDANSCHRIFT
JOYSOFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
(02 21)
430 10 47
BTX Tag und Nachtservice
Joysoft erreichen Sie unter : "JOYSOFT"

1869 **

Amiga 84.90

A-Train *

Amiga 99.90

RUHMES HALLE

Und wieder hat sich unsere Glücksfee durch die Berge Eurer Zuschriften gewühlt, um die Glücklichen dieses Monats zu ermitteln. Und hier sind sie:

Up & Down

Die 5th Anniversary Compilation erhält.

Alexander Pavlis, Obertshausen
Mit dem Stundenglas darf spielen
Mathias Schmidt, Ludwigshafen
Und F-15 Strike Eagle 2 geht an
Marcel Gajdu, Magdeburg

Stromausfall

Das Schwarze Auge erhält
Manfred Bischoff, Petersberg
Herr des Schwertes geht an
Maria Rüping, Hamburg

Seitenhiebe

Wir haben eine ganze Menge interessanter Anregungen und Mitteilungen zu allen möglichen Missständen erhalten und sind noch dabei, sie im Detail auszuwerten. Drei von Euch werden für die Mitarbeit mit einem unserer wunderbaren JOKER-Jogger belohnt. Hier sind sie:
Siegfried Eisenhut jun., Regenstauf

Frank Leipner, Maxhütte-Haidhof
Gerhard Meyer, Wien, Österreich

Der Kicker Cup

Auch diesmal konnten wieder 7 Teilnehmer mit Gewinnen belohnt werden.

Wayne Gretzky Hockey 2 erhält
Benedikt Schäfer, Ronnenberg
Je ein tolles Joker-Shirt heimsen ein
Jürgen Lehmann, Raunheim
Karsten Brinkmann, Versmold
Daniel Zerndl, Neifinsing
Drei heiß begehrte JOKER-Sammelordner gehen an
Oliver Maager, Berlin
Karsten Sack, Ratingen
Rainer Stoffel, Ismaning

Die Ascon Auktion

Die fünf Fehler bei dem Dürer-Bild waren an einer Haarsträhne, am Mantelausschnitt, an der Halskrause und zwei am Hut. Die Adleraugen unter Euch haben das haarscharf herausgefunden, und hier sind nun die Gewinner:

1.Preis — Das signierte und ge-

rahmte Ölgemälde „Kogge im Sturm“ plus „Der Patrizier“ erhält

Matthias Merkel, Frankfurt
2. und 3. Preis — je einmal „Deluxe Paint IV“ und „Der Patrizier“ gehen an

Stephan Bitschi, Buxtehude

Olaf Ehren, Unna

4. bis 10. Preis — „Der Patrizier“ bekommen

Mathias Löw, Tirschenreuth

Marco Bruns, Oldenburg

Alex Martin, Jena

Uwe Neffgen, Bonn

Karin Siegel, Altenburg

Markus Ghür, Erkrath

Mirko Kallwitz, Krefeld

Digi-Held

Da alle Einsender den Test „Lure of the Temptress“ gründlich gelesen haben, war unsere Frage nach dem Adventure-Entwicklungs- system von Revolution Software kinderleicht. Es ist Virtual Theatre.

Der 1. Preis: Eine Karriere als Digi-Held & „Lure of the Temptress“ geht an

Alexander Nowak, Kellinghusen

2. bis 20. Preis: Je ein „Lure of the Temptress“ erhalten

Mike Bogutsch, Bottrop

Jochen Kirchner, Essen

Ralf Wagner, Jena

Josef Mittermann, München

Stefan Wittmann, Borna

Stephan Glinicki, Buxtehude

Rico Lang, Aue

Malte Bartels, Bad Münder

Oliver Szymanski, Dorsten

Andre Schunk, Fürstenfeldbruck

Tobias Heilmayer, Krefeld

Christian Straub, Schramberg

Sylvia Steinbring, Bielefeld

Andreas Schnuss, Düsseldorf

Philip Geldmacher, Sprockhövel

Harald Nicko, Berlin

Bernd Rothe, Hameln

Stephan Scheele, Bienenbüttel

Dennis Bauszus, Rheda

Wiedenbrück

Abo-Lotto

Wie jeden Monat haben wir aus dem Stamm unserer treuen Abonnenten drei Leser gezogen, die mit einem Amiga-Game belohnt werden:

Kd. 4896: Guido Götschi

Kd. 5498: Olaf Koch

Kd. 6897: Sven Krumsdorf

Ein dreifaches Hoch auf alle Gewinner, und allen anderen viel Glück beim nächsten Mal!

** AMIGA — AMIGA — AMIGA — AMIGA — AMIGA — AMIGA **

Metropolis	dt. Anleitung	Robot/Robot	40,00
Defender of the Crown	dt. Anleitung	Energie	30,00
Wolf Walker	dt. deutsch	Vierkämpfig	39,00
Codewar	dt. Bildschirm	Action/Adventure	35,00
Blitz & Save	dt. Anleitung	Sport/Spiel	40,00
Stratego	dt. Anleitung	Strategie	45,00
Battle Command	dt. deutsch	Parcourslaufspiel	45,00
Teenage Mutant Hero Turtles	dt. Anleitung	Actionspiel	45,00
Tournament Golf	dt. Anleitung	Golf/Sportspiel	42,00
Time Soldiers	dt. Anleitung	Action/Kampf	55,00
Kids' Baba + Purple Sarah Day + Operation Neptune	dt. Anleitung	4 Spiele in 1 Box	40,00
Genie	dt. Anleitung	Erode/Zubehör	35,00
Galaxy Empire	dt. deutsch	Handel/Frog Simulation	40,00
Loket	dt. Anleitung	Chesspiel	35,00
Irrmenga 1	dt. Anleitung	Action/Strategie spel	45,00
Irrmenga 2 (Irrmenga 1 Teil 1)	dt. Anleitung	Action/Strategie spel	45,00
Design Master	dt. deutsch	Abenteuer/Adventure gsp	50,00
Chaos Strike Back (2. Tr. Dungeon Master - laut nur im ersten Tei	dt. Anleitung	Kosmos/Raum	45,00
Foxfire	dt. deutsch	Strategiespielsammlung gsp	50,00
Medieval Mania	dt. deutsch	gute Actionspiele	40,00
Forestland 90	dt. Anleitung	Amiga	

***** Hardware/Anwendersoftware *****

Amiga Mail	Amiga Mail	Amiga Mail	49,00
Techno Plus Amiga/Alan Mail	Techno Plus Amiga/Alan Mail		62,50
Amiga Handtasche Ls 400 dpi - Netzteil + Software	Amiga Handtasche Ls 400 dpi - Netzteil + Software		87,-
Brook's Amiga Wirkzeugkasten/Hilfsprogramme deutsch	Brook's Amiga Wirkzeugkasten/Hilfsprogramme deutsch		79,00
Wald Lyrx Rechtschreibkorrektur Amiga deutsch	Wald Lyrx Rechtschreibkorrektur Amiga deutsch		49,00
HD Backup 1 Disk Datensicherung/Archivierung Amiga	HD Backup 1 Disk Datensicherung/Archivierung Amiga		75,00
ViscaCam 2.0 Amiga	ViscaCam 2.0 Amiga		69,00
Translat Übertragungsprogramm Englisch/Deutsch 30000 Wörtern A500	Translat Übertragungsprogramm Englisch/Deutsch 30000 Wörtern A500		77,00
*Graer Count 2 + Mandala United Europa + 4 Player Adapter *	*Graer Count 2 + Mandala United Europa + 4 Player Adapter *		
* 4 Jaydisk Quickspace Adapter 1/4 Amiga	* 4 Jaydisk Quickspace Adapter 1/4 Amiga		135,00
Commodore 64 Set Software- und Anwendersatz deutsch (Amiga)	Commodore 64 Set Software- und Anwendersatz deutsch (Amiga)		75,00
Amiga 500 laufwerk 890 KB intern	Amiga 500 laufwerk 890 KB intern		129,00
Amiga Diskettenlaufwerk 3,5 intern abschaltbar 1/4 MB intern	Amiga Diskettenlaufwerk 3,5 intern abschaltbar 1/4 MB intern		149,00
Amiga Diskettenlaufwerk 3,5 extern abschaltbar NT 1/2 intern Gol	Amiga Diskettenlaufwerk 3,5 extern abschaltbar NT 1/2 intern Gol		190,00
Advanced Grove Switch/Joystick alle Funktionen überbar (Amiga/Atari) schwarz 69,50 transparent 75,00	Advanced Grove Switch/Joystick alle Funktionen überbar (Amiga/Atari) schwarz 69,50 transparent 75,00		
Advanced Grove Mouse Stick + Microdrives für Amiga/Amiga gsp	Advanced Grove Mouse Stick + Microdrives für Amiga/Amiga gsp		65,00
KopCo Professional - Hardware deutsch Version neue Neuauflage	KopCo Professional - Hardware deutsch Version neue Neuauflage		73,50
Vivalope 1.0 Virenkiller/Schadprogramm	Vivalope 1.0 Virenkiller/Schadprogramm		57,00
Vivalope Prof. 2.0	Vivalope Prof. 2.0		47,00
Deluxe Font 4	Deluxe Font 4		289,00
Amiga Super Answerpack Indiana Jones (A5) und Veedoo (Twiner) deutsch	Amiga Super Answerpack Indiana Jones (A5) und Veedoo (Twiner) deutsch		99,00
Fly & Fly 18 Minuten/1 Spieloption	Fly & Fly 18 Minuten/1 Spieloption		69,50
Fusion Font (Mot. Zeichenprogramm)	Fusion Font (Mot. Zeichenprogramm)		
Super Bac up	Super Bac up		15,00
Joyphuk Jimbo 5/119 (Monkey Data International) Amiga/Alan	Joyphuk Jimbo 5/119 (Monkey Data International) Amiga/Alan		19,00
Superjoyphuk 1/51 22 (Monkey Data International) Pickengraph	Superjoyphuk 1/51 22 (Monkey Data International) Pickengraph		32,00
Designer Steueraufsteller A 500	Designer Steueraufsteller A 500		
Der Pack Disketten Sentinel 3,5 200 Schleife	Der Pack Disketten Sentinel 3,5 200 Schleife		15,00
Der Pack Disketten Sentinel 3,5 200 interne	Der Pack Disketten Sentinel 3,5 200 interne		70,00
Diskettenbox 2,5 100 schwarz Inn. Schreiber	Diskettenbox 2,5 100 schwarz Inn. Schreiber		24,50
Diskettenbox 3,5 100 transparent	Diskettenbox 3,5 100 transparent		12,00

Lösungsbücher für 17,50 deutsch

Rück'Rogues	Colonizer	Champions of Xyris	Calligrafe 2 kenn
Conquest of Camelot	Colonial Quest	Dangerous Miner	Evira
Goldrush	Hollow Quest	Indiana Jones ADV	Larry 1, 2 oder 3
Legend of Forsaken	Marine Mission	Warlander 1 oder 2	Operacion Death
Monkey Island	Space Quest 1, 2, 3, 4	Rise of the Dragon	Urma 6
Zock Mc Kracker	Kings Quest I, 2, 3, 4 oder 5	Police Quest 1 oder 2	Quest for Glory 2
*****	*****	*****	*****
Monkey Island 2/B	17,50	Bard's Tale 2 engl.	27,00
Curse of the Azure Bonds	27,00	Death Knights of Krynn	24,00
Fye of the Beholder 1	25,00	Eye of the Beholder 2	25,00
Larry 3	19,00	Police Quest 3	18,00
Kings Quest 3/4/5	40,00	Spasm	18,00
*****	*****	Search for King	16,00
*****	*****	*****	*****
***** Festplatten kompl. Systeme (A500) *****	***** Festplatten kompl. Systeme (A500) *****	***** Festplatten kompl. Systeme (A500) *****	***** Festplatten kompl. Systeme (A500) *****
All Festplatten sind komplett installiert, montiert und anschaltbar. Die Box muss nur noch links in den Rechner eingesteckt werden.	Schreibereinheit A500	Schreibereinheit A500	Schreibereinheit A500
Oklagon 500 512MB 1,5 ms Quantum	1099,00	1099,00	1099,00
Oklagon 500 160MB 1,1ms Quantum	1150,00	1150,00	1150,00
Oklagon 500 240MB 1,1ms Quantum	1299,00	1299,00	1299,00
Oklagon 500/0 512MB 1,5ms Quantum	1150,00	1150,00	

Computersoftware

**Steffen Müller,
Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld
Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77
BTX: S.M.SOFT**

Titel	Amiga	Atari	
1869 komplett deutsch	69,50		Ghengis Khan dt.
3D Konstruktion Kit + Video kpl. dt.	79,50	79,50	Global Effect + Uhr kpl. deutsch
688 Attack Sub dt.	60,00		GebiLims dt.
Abandoned Places kpl. dt.	72,50		Gods dt.
ADV Destroyer Simulator dt.	39,50		Great Courts II kpl. dt.
A.G.E. kpl. dt.	69,00	69,00	Great Courts + March. Unit. Europe + 4 Player Adapter + 4x Quickhot Apache Joystick
AH-73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50	Halls of Montezuma
Airbus A 320 (1MB) dt.	89,50	89,50	Harpoon Editor dt.
Air Combat Aces dt.			Harpoon Version 1.2.1 dt.
Inhalt: Gundrip, F-16 Falcon, Fighter Bomber	77,00		Heimdall (1MB) kpl. dt.
Amberstar kpl. dt.	74,00	74,00	Hero Guest Mission 1 dt.
Another World kpl. dt.	62,50	62,50	Hero Turtles + Back to Future 2 + Gremlins 2 + Days of Thunder dt.
Apidae dt.	65,00		Hill Street Blues kpl. dt.
Air Supply dt.	42,50	42,50	Hook kpl. dt.
Anarchy dt.	49,50	48,50	Hunter dt.
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	Hydra dt.
Ashes of Empire kpl. deutsch	79,50		Immortal dt.
B-52 Mega Fortress dt.	65,00		Indianapolis 500 dt.
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50	Int. Soccer Chall. + Footballer of the Year 2 + Hot Shot + Italy 1990
Bandit King of China dt.	78,50		Jaguar XJ 220 dt.
Bone of the Cosmic Forge kpl. dt.	69,50		James Bond Collection (3 Spiele)
Bord's Tale 3 dt.	34,50		James Pond Underwater Agent 2 dt.
Battle Chess 2 dt.	59,50		John Madden Football dt.
Battle Hawks 1942	59,50		Kaiser dt.
Battle Isle dt.	69,50	a.A.	Kick Off 2 + Emlyn Hughes Soccer + Gazzetta 2 + Microprose Soccer dt.
Battle Isle neue Katten dt.	45,00		Kick Off 2 + Player Manager + Kick Off 2 Data Disk Final Whistle dt.
Battle Master dt.	66,00	66,00	Kings Quest 5 (1MB) dt.
Betrayal dt.	74,00	74,00	Knights of the Sky (1MB) dt.
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50		Legend of Faerghall kpl. dt.
Big Business dt.	54,50	54,50	Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.
Birds of Prey (1MB) dt.	74,00	a.A.	Leisure Suit Larry 5 kpl. dt.
Black Cryo dt.	62,50		Lethal Xcess dt.
Black Gold kpl. dt.	62,50	62,50	Lemmings dt.
Blue Max (1MB) dt.	69,50	69,50	Lemmings 2 dt.
Börsenfeuer kpl. dt.	59,00	59,00	Lemmings Data Disk (benötigt Orig.) dt.
Bug Bomber dt.	59,50	59,50	Life and Death dt.
Buck Rogers kpl. dt.	79,50		Lin Wu's Challenge kpl. dt.
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50	Links Golf (benötigt Festplatte) dt.
Bundesliga Manager Prof. kpl. dt.	69,50		Loom kpl. dt.
Cadaver + BAT + Midwinter + Bloodwych dt.	75,00	75,00	Lords of the Rings kpl. deutsch
Cadaver Leveldiskette dt.	38,50	38,50	Lemmings dt.
Captain Planet dt.	59,50	59,50	Lure of the Temptress kpl. dt.
Cardinal of the Kremlin dt.	59,50		M1 Tank Platoon dt.
Carthage dt.	59,50		Maniac Mansion kpl. dt.
Cash kpl. dt.	58,50	58,50	Maze-It-Mania kpl. dt.
Castle Master kpl. dt.	58,00	58,00	Mega Sports (30 Spiele) dt.
Castles kpl. dt.	69,50		Megatraveller kpl. dt.
Celtic legends dt.	69,50	a.A.	Mega Twins dt.
Centerbase kpl. deutsch	69,50	a.A.	Merchant Colony kpl. dt.
Centurion: Defender of Rome dt.	34,50		Midwinter 2 kpl. dt. 74,00
Champions of Krynn dt.	64,00	a.A.	MIG-29 Fulcrum dt.
Championship Manager dt.	62,50	a.A.	MIG-29 Superfulcrum dt.
Chaos Strikes Back, 2. Teil: Dungeon Master kpl. dt.	45,00		Monkey Island kpl. dt.
Charge of Light Brigade	67,50	67,50	Monkey Island 2 kpl. dt.
Chess + Bridge + Draughts + Go + Back Gammon (5 Spiele)	69,50	a.A.	Nam - Vietnam kpl. dt.
Chess Champion 2175 dt.	69,50		Navy Seals dt.
Chessmaster 2100	69,50		Nebulus 2 dt.
Chuck Yeager 2.0 dt.	49,50	49,50	Nobunaga's Ambition dt.
Civilization kpl. dt.	75,00		Oil Imperium kpl. dt.
Codename: Iceman	85,00	85,00	On the Road kpl. dt.
Conflict Middle East	67,50		Operation Combat dt.
Conquest of Camelot	79,00	79,00	Out Run Europa dt.
Conquistador kpl. dt.	69,50	69,50	Panzer Battles dt.
Covert Action kpl. dt.	77,00	77,00	Pacific Islands kpl. dt. [super!] Perfect General kpl. deutsch
Cabbage King - Gin King + Trump Castle + Chessmaster 2000 (3 Spiele)	69,50	a.A.	PGA Golf + Leveldisk dt.
Cruise for a Corpse kpl. dt.	69,50	69,50	PGA Tour Golf dt.
Damocles dt.	45,00		Pinball Dreams dt.
Das Boot (1MB) dt.	69,50	a.A.	Police Quest 3 kpl. dt.
Der Patrizier kpl. deutsch	69,50		Pool of Darkness dt.
Decades kpl. dt.	69,50	69,50	Populous dt.
Dick Tracy dt.	59,50	59,50	Populous 2 dt.
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	a.A.	Populous Editor + 500 neue Welten dt.
Doris dt.	49,50	49,50	Ports of Call kpl. dt.
Domination dt.	56,00	56,00	Power Up (5 Spiele) dt.
Double Double Bill dt. (4 Spiele)	75,00		Powermonger dt.
Dune - Wüstenplanet kpl. dt.	69,50		Powermonger Data Disk dt.
Dungeon Master (1MB) kpl. dt.	55,00		Prehistoric Tale dt.
Dynablasters + 4 Player Adapter dt.	62,50	62,50	Projekt Prometheus kpl. dt.
Dyler 07 dt.	49,90	49,90	Race Drivin' + Video dt.
Edition Nr. 1 (2 Spiele) kpl. dt.	67,00		R-Type 2 dt.
Einmal Kanzler sein kpl. dt.	69,50		Railroad Tycoon (1MB) kpl. dt.
Elf dt.	62,50	62,50	Realms dt.
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00	Red Baron (1MB) kpl. dt.
Elvira 2 kpl. dt.	74,00		Red Storm Rising dt.
Epic dt.	67,00		Regent kpl. dt.
Espana Games 92 dt.	67,50		Resolution 101 dt.
European Football Champ dt.	59,50	a.A.	Return of Medusa dt.
Eye of the Beholder kpl. dt.	74,00		Risk Dangerous 2 dt.
Eye of the Beholder 2	72,50		Rise of the Dragon kpl. dt.
Eye of the Beholder 2 kpl. dt.	79,50		Robin Hood kpl. dt.
F-15 Strike Eagle 2 dt.	74,50	74,50	Road Rash kpl. dt.
F-16 Combat Pilot dt.	39,50	64,00	Realms of Power dt.
F-19 Stealth Fighter dt.	75,00	75,00	Red Baron (1MB) kpl. dt.
F-29 Relentless dt.	57,00	57,00	Red Storm Rising dt.
Fase Off Ice Hockey dt.	62,50	62,50	Regent kpl. dt.
Fate - Gates of Dawn kpl. dt.	69,50	69,50	Resolution 101 dt.
Final Fight dt.	39,50	59,50	Return of Medusa dt.
Fire and Ice dt.	62,50	62,50	Risk Dangerous 2 dt.
Flight of the Intruder dt.	75,00	75,00	Rings of Medusa + Inwest + Transworld kpl. dt.
Flight Simulator 2 dt.	88,00	88,00	Rise of the Dragon kpl. dt.
Formula One Grand Prix dt.	76,00	76,00	Robin Hood kpl. dt.

Kickstart Umschaltplatine

Amiga 500 / Amiga 500 Plus / Amiga 2000	DM 45,00
1,3 Chip	DM 65,00
2,0 Chip	DM 95,00

AMIGA - RESTPOSTEN

1943	29,50	Manchester United dt. 35,00
Archipelago	24,50	Mig-29 Soviet Fighter 39,50
Bard's Tale 3 dt.	34,50	Moontower dt. 39,50
Beach Valley	34,50	Nevermind dt. 19,90
Cabal	35,00	North & South 34,50
Cadaver dt.Prg.	35,00	Oil Imperium kpl. dt. 35,00
Conqueror	39,50	Photon Storm 19,90
Defender of the Cr. dt.	30,00	Prize dt. 34,50
Dokkhen dt.	35,00	Prospector 19,90
Dungeon Quest	29,50	Pyromax 19,90
Dynasty War dt.	39,50	Rainbow Island 29,50
Dyler 07 dt.	29,50	Rambo 3 29,50
F-16 Combat Pilot	39,50	Red Heat 29,50
T-16 Factor dt.	39,50	Rocket Ranger 34,50
F-16 Mission 1 dt.	29,50	Road Blasters dt. 24,90
F-16 Mission 2 dt.	29,50	R-Type 29,50
F/A 18 Interceptor dt.	34,50	Run the Gauntlet 34,50
Flood	29,50	Sherman M4 34,50
Football Manager 2	34,50	Silkworm dt. 29,50
Football Manager dt.	24,50	Sindbad 34,50
Garrison	19,50	State of the Art 24,50
HATE	24,50	StarForce Homer dt. 34,50
Hollywood Poker	24,50	Hollywood Poker Pro 29,50
Hollywood Poker Pro	29,50	Strip Poker + Data Disk 29,50
Island of lost Hope	35,00	Switchblade 34,50
Imperium dt.	39,50	Terra Cup 35,00
Interphase	24,50	Treasure Island Dizzy 24,50
Iron Lord	30,00	Turrican dt. 29,50
Karting Grand Prix	19,90	TV Sports Football dt. 39,50
Khobar	44,50	TV Sports Football dt. 39,50
Kid Gloves	24,50	Wings of Fury 39,50
Klax	35,00	Winter Olympiade 24,50
Kult	34,50	X-Du dt. 34,50
Las Vegas	19,90	Zork 1,2 oder 3 29,50
Last Ninja 2	35,00	Z-Out dt. 29,50
Lords of Rising Sun dt.	35,00	

10 Spiele nach unserer Wahl (portofrei) 165,00
15 Spiele nach unserer Wahl (portofrei) 230,00
20 Spiele nach unserer Wahl (portofrei) 299,00

Atari Lynx Grundgerät

+Multiplayer Comlynx Kabel **197,00**
Atari Lynx Paket + Comlynx Kabel + California Games + Netzgerät **285,00**

Game Gear + Columns (1/2 Jahr Garantie) **297,00**

CDTV + Lemmings + Buch (1/2 Jahr Garantie) **1300,00**

ATARI LYNX SPIELE

Spielname

Masse statt Klasse



ESPAÑA — The Games '92

In Barcelona bestimmt inzwischen längst wieder der Stierkampf das sportliche Geschehen, da schiebt Ocean noch schnell einen olympischen Nachzügler hinterher. Aber der hätte sowieso keine Chance auf eine Medaille gehabt...

Immerhin bewies das Team aus Manchester echten Sportsgeist, indem es neben einem Alibi-Managerteil gleich 30 Disziplinen auf Disk bannte: Vom Boxen über Laufen, Schwimmen, Judo und Radfahren bis hin zum Speerwerfen ist theoretisch so ziemlich alles dabei, womit man sich und seine „Freundin“ außer Atem bringen kann. Leider ist die olympische Praxis dann alles andere als atemberaubend. So kann bloß ein einziger Spieler mit einem einzigen Sportler teilnehmen, wobei die zwölf angebotenen Helden der Tartanbahn wiederum nur bei ihren (drei bis zehn) jeweiligen Spezialdisziplinen zugelassen werden. Daß man als Manager seinen Schützling erstmal zum Doc und in den Kraftraum schicken und dann noch einen Blick in den Terminkalender werfen kann, rettet die Motivation halt auch nicht mehr.

Besonders, weil die Steuerung teilweise fummelig, teilweise viel zu träge ausgefallen ist, und zwar ganz unabhängig davon, ob man sich nun mit Maus, Stick oder Keyboard

auf Medaillenjagd begibt. Sowohl die Hintergrundgrafiken als auch die gemächlichen Animationen der Athleten und der sporadisch erklingende Sound (Musik & Kümmer-FX) erinnern an die Digi-Wettkämpfe der Gründerzeit — nur daß man bei Epyx schon damals das Gameplay wesentlich besser hinbekommen hat. Ja, der Gesamteindruck ist hier sogar noch etwas schlechter als bei der PC-Version, was Oceans olympisches Großereignis am Amiga endgültig zur zweitklassigen Provinz-Veranstaltung deklassiert. (pb)

ESPAÑA - THE GAMES '92 (OCEAN)	
MASSENSPIEL	
41%	„UNSPORTLICH“
GRAFIK	59%
ANIMATION	48%
MUSIK	36%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	42%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Qualifikation verpaßt!



EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

Die EM ist vorbei und vergessen, unser großes Soccer-Special war bereits im letzten Heft, und auf diesen Nachzügler hätten wir getrost auch noch verzichten können...

Zumal vorliegende EM-Nachlese zwar von Elite kommt, aber bestimmt kein elitäres Game ist — schon eher macht es einen hingschluerten Eindruck, als hätten die Programmierer keine Lust mehr gehabt, als feststand, daß sie nicht rechtzeitig zum großen Ereignis fertig würden. So ist bereits das Optionsangebot reichlich dürfsig: Wahlweise 5, 10, 15 oder 20 Minuten (Echtzeit) Spieldauer, eine zuschaltbare Kapelle, die in der Halbzeit einen zackigen Marsch spielt, und die Möglichkeit, aus 25 Mannschaften eine eigene Gruppe mit acht Teams zusammenzustellen, basta. Darüberhinaus sind vielleicht die speicherbaren Torszenen erwähnenswert, außerdem gibt's einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem man aber nur gegeneinander antreten darf.

Im Stadion erinnert die Tastatursteuerung dann mehr an Fingerhakeln als an Fußball, doch via Stick dribbelt es sich völlig problemlos. Alle Kommandos werden prompt umgesetzt, und Kopfbälle, Fouls oder Fallrückzieher gelingen praktisch auf Anhieb: vielleicht weil keiner der Gegner

ernsthaft einschreitet. Der Schwierigkeitsgrad ist somit eher zu niedrig, genau wie die Anzahl der Farben, die man an die triste Hintergrundgrafik verschwendet hat. Na, zumindest ist das Scrolling ruckelfrei, dafür hopsen wiederum die Akteure reichlich ungelassen am Rasen umher; begleitet von den obligaten Bolz-FX, Schiri-Pfiffen und Zuschauergejohle.

Fazit: Die Chancen, daß diese mittelprächtige Soccer-Simulation in die Annalen des Digi-Sports eingeht, stehen etwa so gut wie die des isländischen Nationalteams bei der nächsten EM. (pb)

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992 (ELITE)

SOCCER-SIMULATION	
55%	„HALFGAR“
GRAFIK	48%
ANIMATION	48%
MUSIK	50%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	57%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 1
DEUTSCH	ANLEITUNG TEILW.

Mach's noch einmal, Susie!



CRAZY SUE 2

Nachdem sich der coole „Calippo Fresser“ unlängst als herzlich lauwarmes Vergnügen entpuppte, besann man sich für die September-Ausgabe des Disk-Magazins Amiga Fun wieder auf alte Jump & Run-Tugenden — sicher ist sicher.

Gerade mal anderthalb Jahre sind verflossen, seit Crazy Sue den fiesen Wizard of Doom besiegt hat; jetzt darf sie sich mit seiner Witwe rumschlagen, der Mistress of Death. Das rachsüchtige Weib hat das ganze Land ELEANOR verzaubert und dazu auch noch Susis Teddybär entführt!

In bewährter Jump & Run-Manier durchwandert die Bärenmutter unter Zeitdruck vier Plattform-Level, an deren Ende jeweils ein Obermotz auf sie wartet. Sue kann von Natur aus laufen und unterschiedlich hoch bzw. weit springen, andere Fähigkeiten muß sie sich erst durch eine relativ komplizierte Prozedur verdienen: Die überall verstreuten Pergamentrollen sammelt man auf, schleppt sie zu einem der herumstehenden Altäre und wandelt sie dort in zeitlich leider nur begrenzt verfügbare Power-Schüsse, Flügel oder Sprungkraft-Verstärker um. Weitere Extras sind zusätzliche Zeit oder Leben, Schlüssel für die zahlreichen Türen und die üblichen Nahrungsmittel zur Erhöhung des Punktekontos. Gegner las-

sen sich anfangs überhaupt nicht blicken, später tauchen sie jedoch immer häufiger auf. Eine viel größere Bedrohung der vier Bildschirmleben stellt aber ohnehin die ungemein direkte Joysticksteuerung in Verbindung mit der pingeligen Kollisionsabfrage dar.

All das bekommt man hier für einen runden Zwanziger, zusammen mit detailliert gezeichneten und flüssig scrollenden Hintergrundgrafiken, ordentlichen Animationen und einer quirligen Musikbegleitung. Viel mehr kann man für so wenig Geld auch nicht verlangen, oder? (pb)

CRAZY SUE 2 (COMPUTEC)

JUMP & FUN

60%
„PREIS WERT“



GRAFIK	64%
ANIMATION	66%
MUSIK	62%
SOUND-FX	--
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	61%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 19,80

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

FDS Software
Computerzubehör & Softwarefachgeschäft

Aktuelle Software zu Top Preisen

AMIGA SOFTWARE



T869	dv	79,95	Locomotion	dv	82,95	Team Yankee	89,95
A 320 Airbus +	dv	84,95	Loom	dv	74,95	Tennis Cup 2	74,95
Adams Family (1MB)	da	82,95	Lotus Esprit Tur.Ch.2	da	82,95	Terminator 2	82,95
Agony	dv	82,95	Lure of Temptress	dv	89,95	The Beast 2 o.T.	82,95
Air Bucks (1MB) +	dv	89,95	Mad Ty	dv	74,95	Their finest Hour	74,95
Alcatraz	dv	82,95	Mega Fortress	dv	89,95	Their finest Hour M. Disk	44,95
Another World	dv	82,95	Mega Sports	da	82,95	Top Off	82,95
Apydis	dv	89,95	Myth (1MB)	dv	82,95	Titus the Fox (1ME)	82,95
Aqueaventure +	dv	82,95	On the Road	dv	69,95	Tnt 2	82,95
Bene O.T.O.F.	dv	78,95	Pacific Islands	dv	74,95	Ultima 4	82,95
Battle Isle	dv	74,95	Perfect General	dv	84,95	Ultima 5	82,95
Battle Isle Data	dv	45,95	PGA Tour Golf +	dv	74,95	Ultima 6 *	74,95
Birds of Prey	da	84,95	PGA Tour Golf & Course	dv	89,95	Ums II	82,95
Black Crypt (1MB)	da	89,95	Pinball Dreams	dv	82,95	Ums John Young 2	82,95
Bundesliga Man. prof	dv	69,95	Pirates	da	82,95	Utopia	74,95
Castles	dv	74,95	Pit Fighter	dv	82,95	Utopia New World	82,95
California Games II +	dv	82,95	Player Manager	dv	45,95	Vengeance o.Excalibur	82,95
Carl Lewis Chall. +	da	82,95	Plane 9 fram o.Space	dv	89,95	Vidackid	82,95
Cartoon Collection	dv	82,95	Pot Panic	dv	82,95	Volfied	82,95
Centerbase *	dv	89,95	Police Quest 3	dv	74,95	Vizoom	82,95
Conquistador (1MB) +	dv	74,95	Pools of Darkness	dv	89,95	Warlords (1MB)	82,95
Conf. Korea + M.East. *	dv	89,95	Populous 2 (1MB)	dv	74,95	Warriors of Relayne	dv
Crazy Cars 3	dv	82,95	Populous Editor	dv	89,95	Wayne 2 Canada Cup	82,95
Cruise for a Corpse	dv	89,95	Populous + Gim City	dv	89,95	Whirlwind Snooker	82,95
Das Schwarze Auge*	dv	78,95	Ports of Call	dv	82,95	Wild West World	82,95
Death Knights of Krynn	dv	74,95	Railroad Tycoon	dv	89,95	Willy Beam	74,95
Delivery *	dv	82,95	Realms	dv	89,95	Wing Commander	V.mé
Der Patrizier	dv	74,95	Regent	dv	79,95	Winter Supersport 92	82,95
Die Kathedrale	dv	89,95	Rebel Racers *	dv	89,95	Winterer	82,95
Dojo Dan (1MB) *	dv	82,95	Red Baron (1MB)	dv	74,95	Wonderland (1MB)	82,95
Dune (1MB) *	dv	89,95	Return of Medusa	dv	89,95	World C.Rugby 5 N. *	89,95
Ehre 2 (1MB)	dv	79,95	Rise of the Oregon	dv	89,95	World Class Rugby	82,95
Epic (1MB)	dv	74,95	Risky Woods *	dv	89,95	World Series Cricket *	89,95
Euro Footballchamp. *	dv	82,95	RoboCop 3	dv	82,95	WWF Wrestlemania	82,95
Europ.Championships 2 *	dv	82,95	RoboCop	dv	82,95	Zack my Kracken	82,95
Exodus 3010	dv	89,95	Eye of the Beholder	dv	74,95	Bestellen können Ihr	
			Eye o.t. Beholder 2 (1MB)	dv	89,95	telefonisch o. per Post	
			Fire and Ice	dv	82,95	Mo - Fr 14 - 21 Uhr.	
			Fireteam 2200 (1MB) +	dv	89,95	Sa. 9 - 14 Uhr	
			Flight Simulator 2	dv	74,95	geliefert wird per	
			Floor 13 *	dv	89,95	Nachnahme + 6,-DM	
			G.Taylor Soccer (1MB)	dv	82,95	o. portofrei per Vorkasse	
			Global Effect (1MB)	dv	74,95	(Bar,Scheck)	
			Goblins	dv	82,95	Ab 150 DM portofrei.	
			Heegeer	dv	82,95	Ab 200 DM 3% Skonto	
			Heads of China	dv	74,95	Spiele die Ihr bis 15 Uhr	
			Heimdell (1MB)	dv	79,95	best. sind Übermorgen da*	
			Hook (1MB) *	dv	82,95	Bestellt am besten	
			Ian Botham Cricket	dv	80,95	noch heute bei	
			Jaguar XJ 220 (1MB)	dv	82,95	FDS	
			Jim Power	da	82,95	SOFTWARE	
			John B. European Footb.	dv	82,95	Wodenthal 37 4320 Hattingen	
			John Madden Football	dv	89,95	Tel. (02324) 27104	
			Kaiser	dv	99,95		
			King's Quest 5 (1MB)	dv	74,95		
			Kid Gloves 2	dv	89,95		
			Kick Off 2	da	82,95		
			Kind of Magic 3	dv	82,95		
			Last Ninja 3	dv	82,95		
			Leander	dv	74,95		
			Legend	dv	89,95		
			Legend of Fairhall	dv	89,95		
			Leisure S.L. 1 (1MB)	da	74,95		
			Leisure S.L. 3	dv	89,95		
			Leisure S.L. 5 (1MB)	dv	74,95		
			Lemminga	dv	82,95		
			Lemmings Booty Add On	dv	64,95		
			Links	dv	89,95		

AUCH LIEFERBAR
C 64, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER,
SEGA MEGA, NINTENDO, GAME BOY

**JETZT SCHON AN WEIHNACHTEN DENKEN
UND FRÜHZEITIG BESTELLEN
FORDERT UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN**

Karo Soft

Jürgen Vieth

1869, komplett deutsch	75,50
Airbus A 320, komplett deutsch	99,00
Amberstar, komplett deutsch	79,50
AMOS, deutsche Version	105,00
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,-/74,50
Apocalypse, deutsche Anleitung	64,00
Ashes of Empire, deutsch	89,00
Bane of the Corm. Forge, komplett deutsch	75,50
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Battle Isle Datadisk, komplett deutsch	45,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	78,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,00
Bundesliga Manager Professional	74,50
Castles, komplett deutsch	71,50
Centerbase, Anleitung deutsch	69,00
Civilization, komplett deutsch	82,50
Cool Croc Twins, Anleitung deutsch	64,00
Conquistador, komplett deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
D/Generation, komplett deutsch	64,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50
Dreadnoughts	82,50
Dune, komplett deutsch	74,50
Dynablast, deutsch	82,50
Elvira II, komplett deutsch, 1MB	71,50
Epic, Anleitung deutsch	67,00
Exodus 3010, komplett deutsch	71,50
Eye of the Beholder I, kompl. dt., 1MB	74,50
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	85,00
Fire and Ice, Anleitung deutsch	64,00
F 15 Strike Eagle II, Handb. dt., 1MB	79,50
Global Effect, Handb. dt.	79,50
Gothika, deutsch	69,00
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	79,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,00
Heart of China, komplett deutsch	74,50
Hock, komplett deutsch	69,00
Humans, Anleitung deutsch	74,50
Jaguar XJ 220, Anleitung deutsch	64,00
John Barnes, Anleitung deutsch	69,00
Kaiser, Comp. & Brettspiel, kompl. dt.	99,00
Larry V, komplett deutsch, 1 MB	74,50
Legend, Handbuch deutsch	74,50
Lure of the Temptress, komplett deutsch	71,50
Indiana Jones (Grafik - Adv.), kompl. dt.	69,00
John Madden Football, Anleitung deutsch	64,00
King's Quest V, komplett deutsch	74,50
Knights of the Sky, Handb., deutsch	79,50
Lord of the Rings, Anl. deutsch	77,50
MAD TV, komplett deutsch	74,50
MAD TV-Datadisk, kompl. dt.	28,00
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Megaforce, Anleitung deutsch	75,50
Might & Magic II, komplett deutsch	74,50
Monkey Island 1, komplett deutsch	74,50
Monkey Island 2, komplett deutsch	65,00
Pacific Islands, komplett deutsch	71,50
Patrician, komplett deutsch	75,50
Perfect General, deutsch	82,50
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	64,00
Populous II, Handbuch deutsch	71,50
Populus II Datadisk, Anleitung deutsch	42,50
Police Quest II, komplett deutsch	74,50
Pools of Darkness	69,00
Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Railroad Tycoon, komplett deutsch, 1MB	79,50
Red Baron, komplett deutsch	74,50
Red Zone, Anleitung deutsch	64,00
Risky Woods, Anleitung deutsch	67,00
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	64,00
Shadowlands, Anleitung deutsch	71,50
Silent Service II, Handb. deutsch, 1MB	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Space Max, komplett deutsch	69,00
Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Space Shuttle, komplett deutsch	99,00
Starbyte Supersoccer, komplett deutsch	69,00
Steel Empire, Anleitung deutsch	71,50
Striker, Anleitung deutsch	64,00
Super - Tetris, Anleitung deutsch	81,50
Their Finest Hour, d. Anleitung	75,00
Turtles II, Anleitung deutsch	64,00
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Wayne Gretzky Hockey II	64,00
Willy Beamish, Handb. deutsch	74,50
Winter Super Sports 92, Anl. deutsch	64,00
Zak McKracken, komplett deutsch	67,00
X - Copy Tools prof. mit Hardware	86,50
Kind Words 3.0, deutsch	112,50

Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 6,00 Post - Nachnahme: DM 9,00
UPS - Nachnahme: DM 13,00

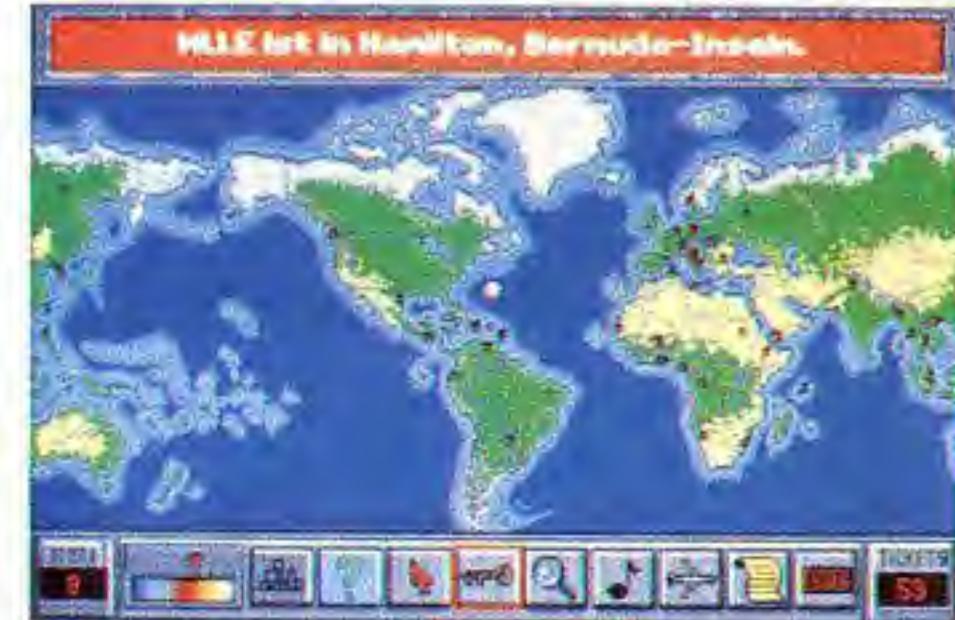
KAROSOFT
Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 02103/42088 oder
0161/2217007

liste kostenlos!

(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf • Nur Versand

Was ist das eigentlich für ein Game? Ein Adventure? Ein Strategical? Oder ist es vielleicht gar kein Spiel, sondern ein Lernprogramm? Schwer zu sagen, denn Activision hat ein bisschen von allem reingepackt.

BushBuck stellt den Spieler vor die ehrenvolle Aufgabe, fünf vom Zufallsgenerator ermittelte Schätze dieser Welt zu finden: etwa Kaviar, Vikunjadecken oder einen Samowar. Damit's gelingen möge, bekommt man eine zoombare Weltkarte mit vielen, vielen Städten vorgesetzt. Eine davon wird (ebenfalls zufällig) zur Startbasis ernannt, in die alle gefundenen Objekte zurückgebracht werden müs-



Nur Fliegen sind schöner...

Flughäfen Hinweise deponiert, die im Fall der exotischen Lappen etwa auf Lamas, die Anden oder Chile

planlose Rundflüge kaum je zum Sieg führen dürften.

Rein technisch erweist sich das Game mehr oder weniger

als 1:1-Umsetzung der PC-Version. Anders gesagt, erfüllt die Optik mit den kleinen, leicht ruckelnden Animationen ihren Zweck, mehr jedoch nicht. Die kurzen Musikstücke hören sich erträglich an, und besonders schnell ist BushBuck nun wirklich nicht. Schließlich will auch die oft fummelige Maussteue-

rung nicht recht überzeugen, und so scheitert halt das ganze Game ziemlich klar an der 50%-Hürde — wer auf digitale Bildungsreisen steht, ist bei der guten alten „Carmen Sandiego“ nach wie vor besser aufgehoben. (jn)

BUSHBUCK

Einmal Bildung und zurück...

sen. Alles weitere ist simpel: Man klickt aufs Flieger-Icon, und es werden vier bis sechs Flugrouten zu ebensovielen Nachbarstädten vorgeschlagen. Eine wählen wir aus, der Rechner schippert uns zum Ziel, und immer so weiter — bis man in der richtigen City landet und damit eins der gesuchten Teile automatisch gefunden hat.

Der pädagogische Effekt besteht nun zum einen darin, daß die verlorenen Objekte sich dort befinden, wo sie hingehören. Wer also auf der Spur von Samowar und Kaviar ist, sollte demnach die Ortschaften Mütterchen Rußlands abklappern. Bei Vikunjadecken und ähnlichen Absonderlichkeiten wird's schwieriger, deshalb sind in manchen

deutet würden. Zweitens existiert zu jeder Stadt ein kurzer, aber lehrreicher Begleittext, der sich nach der Landung oder auch beim Anklicken auf der Weltkarte einblendet. So viel Bildungseifer ist zwar lobenswert, dennoch stellt sich bald eine schwer bezähmbare Müdigkeit ein: was ist zu tun? Nun, man spielt einfach gegen einen Freund oder schaltet den Computergegner ein. Dann gewinnt nämlich derjenige, der die meisten Items einsackt, und somit ist die am Boden liegende Spannung wenigstens halbwegs gerettet. Außerdem hat ja jeder Kontrahent 50 Tickets, wodurch



BUSHBUCK (ACTIVISION)

REISE-DENKSPORT

46%

„NA JA...“



GRAFIK 40%

ANIMATION 33%

MUSIK 46%

SOUND-FX --

HANDHABUNG 54%

DAUERSPASS 48%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF 512 KB (DIN A4FORMAT)

DISKS/ZWEITFLOPPY 1 NEIN

HD-INSTALLATION PER HAND

SPEICHERBAR SPEISSLSTANDE

DEUTSCH KOMPLETT

Firestone Country Club



Herbststimmung im Country Club

Jetzt geht's wortwörtlich Schlag auf Schlag: Kaum hat Access das große Konvertierungswerk vollbracht, wird eine Kursdisk nach der anderen hinterhergeschoben — da kommt ja direkt ungolfmäßiger Stress auf!

Nachdem Links-Golfer bereits die 18 Löcher des Beautiful Municipal Grüns mit kleinen weißen Bällen auffüllen durften, lädt man uns nun auf das Betriebssportgelände des edlen Firestone Country Clubs in New Jersey ein. Angelegt wurde der teure Rasen im Jahre 1928 vom Millionär Harvey Firestone, 1959 hat Robert Trent Jones das Design dann nochmal gründlich umgeackert — herausgekommen ist schließlich einer der schönsten Golfplätze der Welt! Damit nun auch die Liebhaber digitaler Natur auf ihre Kosten kommen, hat man das Gelände während der Herbstzeit mit Fotoapparaten und Scannern erfaßt. Und, ist die goldbraune Bewaldung nicht wunderbar stimmungsvoll?

Das ist sie fraglos, doch bringt das ganze tolle Holz einen nicht unerheblichen

Nachteil für unerfahrene Golfer mit sich: Die relativ dichte Beforstung läßt ein klein wenig zu lasch geschlagene Bälle des öfteren im Unterholz statt in der Nähe der Lochstange landen. Wer also „par“ (oder gar darunter) spielen will, muß sich daher auf kräftige und hohe Abschläge einstellen, wegen der teilweise Bananen-förmigen Bahnen sollte er darüberhinaus das Anschneiden gut beherrschen. Auch das Einlochen verlangt auf dem unebenen Gelände viel Fingerspitzengefühl; kurz und anspruchsvoll: Dat is' hier keine Einsteiger-Veranstaltung, Leute!

Wie die erste Links-Zusatzdisk muß auch dieser Meisterschaftskurs auf Festplatte installiert werden, und als Bonus gibt's auch hier wieder ein Update für die Systemroutinen des (selbstverständlich nötigen) Hauptprogramms. Der Eintrittspreis bleibt mit 59,— DM ebenfalls unverändert, genau wie unsere Empfehlung, als Cadddy einen Turbo-Amiga zu benutzen — sonst wird der Schläger schnell zum Schlaffer... (pb)

DIE TRAUMFABRIK

DIE SPEZIALISTEN

HOTLINE 1

030/6944862

11 - 19,00 h Versand

sonst Anruflauf beantwortet

PC Amiga ST

Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	-
A Laufw. + Speedball 2 + Gods	-	199,-	-
A Mouse (Raton)	-	44,95	-
A TMR Speichererweiterung +	-	70,95	-
Albatros 120 +	99,95	94,95	94,95
Absconded Places ++	84,95*	74,95	79,95*
Air Support	LV.	64,95*	-
Ambientar 1 ++	LV.	decks	84,95
Asterstar Log.-Buch ++	29,95*	29,95	29,95
Athen of Empire +	89,95	84,95	89,95*
AT&C +	99,95*	84,95*	LV.
B-17 +	99,95	84,95*	LV.
Bandit Kings of Anc. China +	89,95	89,95	-
Banta Tale 3 +	69,95	69,95	-
Banta Tale Construction Set +	79,95	74,95*	-
BLAT 1 ++	74,95	74,95	84,95
BLAT 2 ++	84,95*	74,95*	84,95*
Battle Isle ++	84,95	69,95	-
Battle Isle Zusatzkassetten	44,95	44,95	-
Blids of Prey +	84,95	79,95	84,95*
Black Crypt ++	LV.	69,95	-
Black Sect ++	84,95*	74,95*	79,95*
Buck Rogers 1 ++	49,95	84,95	-
Buck Rogers 2	79,95	69,95	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	79,95*	-
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	74,95	77,77
Cadaver - The Payoff ++	LV.	39,95	39,95
Castes ++	84,95	69,95	-
Champions of Krynn +	69,95	69,95	-
Chess Engine +	69,95*	74,95*	74,95*
Civilization ++	104,95	89,95	89,95*
Conquistador ++	74,95	74,95	79,95*
Curse of the Azure Bonds +	-	49,95	79,95
D Generation +	84,95	74,95	-
Desmaragiste 1 ++	84,95*	79,95*	84,95*
Dark Queen of Krynn	74,95*	69,95	-
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95	-
Dark Sun : Shattered Lands	74,95*	LV.	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-

PC Amiga ST

DragonFlight ++	84,95*	69,95	69,95
DSA - Die Schicksalskinder ++	89,95	69,95*	79,95*
DSA Das Rollenspiel (Schmidt)	-	Alle Module lieferbar	-
Dynoblasters +	74,95*	69,95	74,95*
Elvira 1 ++	89,95	74,95	79,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	79,95
Epic +	79,95	69,95	74,95
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	79,95	-
Eye of Beholder 2 Log.-Buch ++	24,95	24,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95	89,95
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	74,95
Fire & Ice +	-	69,95	74,95
Flight of the Intruder +	84,95	79,95	84,95
Formula 1 Grand Prix +	94,95*	84,95	89,95
Gateway to Savage Frontier 1	74,95	69,95	-
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95*	79,95*	-
Global Effect +	84,95	74,95	79,95*
Gobblins ++	89,95	69,95	74,95
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Great Courts 2 ++	74,95	69,95	74,95
Harpoon 1.1. +	89,95	79,95	-
Harpoon Battles++	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	89,95	49,95	-
Heart of China ++	89,95	89,95	-
Hock +	89,95	69,95	-
Humans +	74,95*	69,95*	74,95*
Indiana Jones 3 ++	89,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4 ++	89,95	LV.	LV.
John Madden Football +	84,95	69,95	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	-
Knights of the Sky +	89,95	84,95	89,95
Larry 1 (poco Version) +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	89,95	-
Laura Bow 2 ++	99,95	89,95*	-
Legend +	84,95	74,95	74,95
Legend of Everquest ++	74,95	69,95	74,95
Legend of Krynnia ++	89,95	79,95*	-

+ inkl deutscher Anleitung u. Kurzanleitung

++ Programm komplett in deutsch

Über 1000 lieferbare Spiele

1. Der Patriarch	7. Legend of Krynnia	11. HOTLINE 2
2. Ultima 7	8. Ultima Underworld	12. 030/6937245
3. Civilization	9. Links 800	
4. Monkey Island 2	10. Sensible Soccer	
5. Eye of Beholder 2	11. Starblasts	
6. Indiana Jones 4	12. 1869	

Software Maniacs proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

Die Nummer 1 in Berlin

Softwaretempel Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

100 m vom U-Bahnhof Gesundbrunnenstrasse, Mo-Fr 10-18,30, Sa 10-13,30

Deutschlands größter Shop für Video- und Computerspiele
Bald auch in Hamburg

● Game Neo Geo Game BoyNES	● 030/6944156
● Gear MegaLynx Drive CD ROM Joysticks	Info Anruflaufbeantworter
● Master System Hintbooks Super NES	030/6944256

Fax Line

PC Amiga ST	PC Amiga ST		
Lemmings 1 +	89,95	69,95	69,95
Lemmings 1 - Oh Na... +	49,95	49,95	49,95
Links +	99,95	89,95	-
Lord of the Rings 1 +++	69,95	69,95	-
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	119,95
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95	74,95
Lure of the Temptress ++	89,95	74,95	79,95*
M.	74,95*	LV.	-
M1 Tank Platoon +	99,95	84,95	89,95
Mad TV ++	54,95	74,95	-
Maniac Maniac ++	69,95	69,95	74,95
Mega Lo Mania ++	84,95	69,95	74,95
Midwinter 2.1+/-++	decks	84,95	89,95
Might & Magic 2	74,95	39,95	-
Might & Magic 3 ++	89,95	79,95	-
Might & Magic 3 Log.-Buch ++	29,95	29,95	-
Monkey Island 1 ++	74,95	74,95	-
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95	89,95*
Monkey Island 2 Log.-Buch ++	15,-	15,-	15,-
Patriot ++	89,95	79,95	79,95*
Perfect General +	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disk	69,95	59,95	-
PGA Tour Golf +	74,95	69,95	-
Pinball Dreams +	74,95*	69,95	-
Pirates +	64,95	64,95	69,95
Plan 9 from Outer Space ++	89,95	84,95	LV.
Planets Edge	84,95	69,95	-
Police Quest 3 ++	99,95	89,95	-
Pool of Darkness	74,95	69,95	-
Pool of Darkness ++	89,95	79,95	-
Populous 2 +	LV.	69,95	74,95
Populous 2 - Challenge Disk +	-	39,95*	39,95*
Powermancer +	84,95	49,95	49,95
Powermancer Data Disk +	LV.	39,95	39,95
Prophecy of the Shadow	69,95	69,95	-
Quest for Glory 1 VGA +	8		

TOP AMIGA HARD UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.

Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!



Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
- 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
- 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
- 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfigurierbar
- 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
- 026 NOFASTMEM, resetfest, softwareschutz, Abschalten des Festplattenlaufwerks
- 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workplaechten deutsch
- 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
- 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5- und 5,25" Etikettentabellen mit deutscher Anleitung
- 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, Kurz bis zu 4 Laufwerk
- 041 DFU-TERMINAL-DISK enthält Apples Vt-4, AZComm, u. Comm
- 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
- 047 GIROMAN V3.20 Girokontrollenverwaltung komplett in deutsch
- 050 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DBaB die modular aufgebauten Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch
- 056 16UTILITIES u.a. Fonteditor, Speicherneuordnung, Menüeditor, Iconbrush
- 057 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hilfsgrundraster ständig, auf welche Spuren vom Laufrad QDF0-QDF3 gerade zugegriffen wird. Super!
- 058 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datencruncher!
- 059 DFU-PROGRAMME noch einmal 6 Amiga-DFU-Programme
- 070 ICONS eine Diskette randfrei mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Gabelformen
- 071 KRYPTOR öffnet zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Passwort geöffnet werden. deutsch
- 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
- 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB
- 074 DISKOPIX organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
- 075 AMIDAT eine kleine Datei verwaltung mit Suchfunktion, deutsch
- 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS und Atari-Tracks! Mit Norton-Copy-Checkdisk, Speedtest u.s.w. ! Deutsch. Der Hit !
- 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigenerintros, die beim Bootvorgang geänderten. Mit IFF-Sounds u. Grafikbindung, mit dt. Anl.
- 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen verschiedenen Städten der BRD und einer DDR am Anlegert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Belebte Anwendungen mit Fahrtroutenvorschlag !
- 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
- 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disken mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch

SPIELE / UNTERHALTUNG

- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Hanels-Simulation mit dt. Anl.
- 005 TETRIS der Spacemaze mit Attraktion macht süchtig !
- 009 BLIZZARD ein Super-Ballspiel
- 010 STAR-TREK erkunden Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke ! - 3 Disk. DM 15,-
- 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bands Tale, deutsch
- 014 XYTRONIC intergalaktische Handelsimulation, deutsch
- 015 ZATUR ein Diskspiel mit deutscher Sprachausgabe
- 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
- 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch, 1MB
- 022 BILLARD eine sehr schöne Billard-Simulation benötigt 1 MB-Speicher
- 023 WERNER-GAME das Fläschchen-Spiel
- 027 STAR-TREK Version von T-Rexxer mit deutscher Anleitung, 2 Disk. - DM 10,-
- 029 PACMAN Umsetzung des Spelletimers
- 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
- 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitung
- 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Rechenflosche
- 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
- 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
- 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
- 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler deutsch
- 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
- 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
- 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
- 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
- 057 H-BALL sehr gutes Breakout-Spielanwendung
- 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr guter Sound und Biscione (nicht gute Version des "Wurm"-Spieles)
- 063 SYS Virus-Attack durch über 50 Spiele-Lettermen
- 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
- 080 MOONBASE ein Weltraumspiel



- 081 DRAGON CAVE erobert Sie die unterirdischen Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit ! Mit Spieldaten-Editor deutsch! Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Diskspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFLER sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND vermeidet Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell bekannt aus den Spielfeldern jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!
- 086 JUMPY ein High- und Sammel-Spiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot'em up Games deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen. Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super! Benötigt 1MB-Speicher

- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Spiel, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muss! Komplett deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amiga programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BÖRSE spielt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieldaten-Editor, deutsch
- 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spannend!
- 095 BLACK-JACK schönes Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
- 096 PYTHAGORAS Handelsimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Goldspiel-Autoren, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original ! Betreten Sie die Stadt von intergalaktischen Megakrebsen. Komplett in deutsch. Der PD-Hit ! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot'em up-Spiel
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAKEN ein Kaschieren-Verschiebespiel mit Boden, deutsch und TETRIS mit Zweispieldatenmodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spieldaten-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es lehnen/feiern...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tipps und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulder... Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programms beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schreiben ! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

Best. Nr. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ vereint Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk. DM 50,-

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung, Strom, Widerstand, 2 Disk. DM 10,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programm-Paket zur räumlichen und wirklichkeitstreuen Darstellung von Molekülen mit Editor
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktzugabe ! Deutsch. Ein Astronomie- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! Deutsch

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 15! Viruskiller-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers
- 34 A graphic illustration of a person running.

Jedes Programm unserer
ABC-SOFT-SERIE
erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis
jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf
3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die
entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr
Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 2Disk. DM 10,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Code für Fonts/Bilder/Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche, Ausdruck aller IFF-Format-Screens, Texte, Spalten von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch
- 116 GRAFIC MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
- 117 POST Postscript-Interpreter, voll Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgegeben
- 118 SUPERPRINT druckt kurze Texte beliebig groß auf Endlospapier
- 119 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Neodrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Schriftarten-Paket für Amiga mit Druckerkennern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Drucker! Deutsche Anleitung
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk. DM 10,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Video-Kurs! Benötigt 1MB-Speicher 2 Disk. DM 10,-

Best. Nr. HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 CD- UND PLATTENLISTE Katalogeiverwaltungsprogramm, deutsch
- 125 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
- 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
- 127 KALORIENWAAGE errechnet zu Ihnen-Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schrift- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL befragt Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! Deutsch

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

- Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS Text, Videodatei, Platten-liste, Superliga, Haushaltbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschlößchen, CLI-Pack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemap, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Mechforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenu, Disk, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint
- 151 PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken, Lattice-G kompatibel, mit Qualität 3Disk. DM 15,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETPREIS nur **79,- DM**

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

KOMPLETPREIS 10 Disks **39,- DM**

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküldatenbank, QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur **35,- DM**

WARE ZU FAIREN PREISEN!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer!
Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, Diskspeed, Rechentrainer, Boulder, RollOn, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Aholl, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme!

100 Programme zum KOMPLETPREIS von nur **89,- DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse!

enthalten sind Spitzenspiele wie z. B. Intui, Tracker, Mad-Factory, Anti-Virus, Sequencer, Amiga-Paint, MED-Beatstomper, Superprint, Moleküledatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fahrprüfung, Perfect English, Latein, DaVinci, Diskmonitor, Schreibkurs, Quizmaster, Billard, Feldherr, Grav-Attack, Tabellenkalkulation, Buchhaltung, u. Jahresbilanz, Klecks, Briefkopf, Videoverwaltung, VirusX, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel, 2.0, Broker, Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan KOMPLETPREIS nur **99,- DM**

SUPRGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau!

enthalten sind: Imperium Romanum, Pythagoras, Tetris, Faxen, Ball+Pipes, Hiruris, Blox, Spacebattle, Drive Wars, Disc, Clowns, Drip, Mykene, Roll On, Obsess, Paranoids, SYS, Miniblast, Car, Dungeon Cave

KOMPLETPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH

eine Superdisk!



Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des AUDIO-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw.

nur **29,90 DM**

LEERDISKETTEN

3,5" MF 2DD
neutral inclusive LABEL
knallhart kalkuliert!



10	Stück	8,-	DM
50	Stück	39,-	DM
100	Stück	75,-	DM
500	Stück	360,-	DM

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar ..	135,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	65,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abs. .	269,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	339,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,- DM
MAUS-MATTE	7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xE PROM) ...	55,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, mit V1.3 od. V1.2 ..	98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

FARBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus..	DM 14,95	EPSON LQ 500-850	DM 11,95

Unsere Versandkosten: bei Vorkasse (bar, Scheck) 5,- DM, bei Nachnahme 8,- DM. Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM. Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 • Fax 05261/68229 • Btx ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT
Ingo Güldenpiennig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain • Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik • Werbeagentur

Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

Name/Vorname	
Straße/Hausnummer	
Land/PLZ/Wohnort	
Datum	Unterschrift
Ich zahle:	<input type="checkbox"/> per Nachnahme
	<input type="checkbox"/> per Vorkasse (bar, Scheck)

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen!

enthaltet sind z.B.: Trucking, A-Balls, Mechforce, Roboter, Würfel-Poker, Reaktor, Fußballmanager, Eishockeymanager, Treasure Search, Headgames, Cobra, The JAR, Exterminate, Bandits, Kniffel, Q-Ball, Peters Quest, Raumstation, Drip-Game, Gruff, Move, Run for Gold, Zatur, Roll on, Puzzle, Steinschlag, Number-Fumbler, Halma, Tennis, Space Battle, Space War, Missile Command, Jumpy, Super-senso, Cosmoids, Running, Downhill, Quattro, Pyramide, Skat und viele andere!



105 SPIELE
KOMPLETPREIS
nur **119,- DM**

SONDERPOSTEN: GFA-ASSEMBLER
ENTWICKLUNGS-PAKET
komplett deutsch, Stück **nur 79,- DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch **27,- DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, inkl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **49,- DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität. Verwendbar für alle gangigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks **69,- DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Daten in AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25" und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,- DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70.000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,- DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO v3.0BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listener! **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

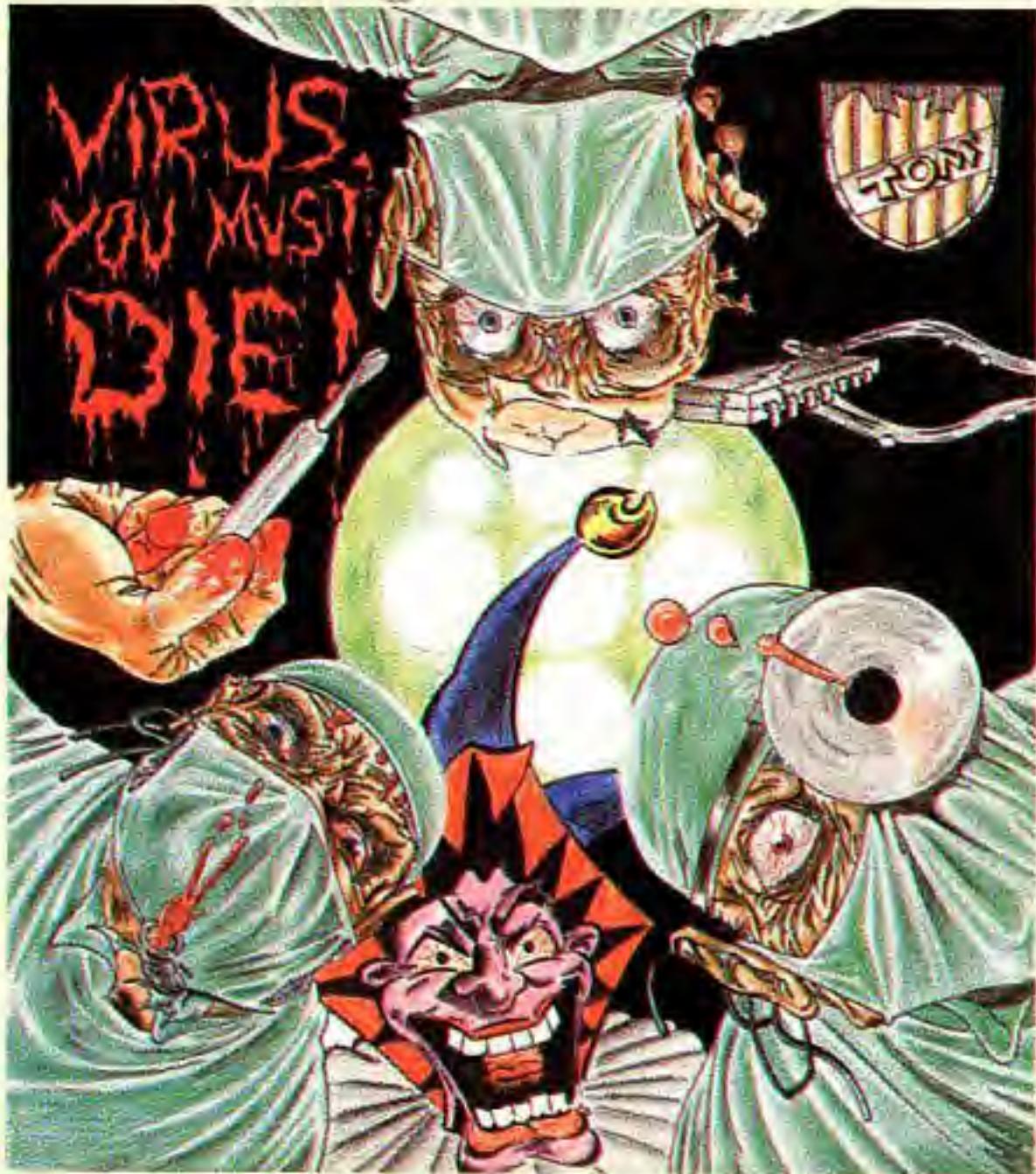
ACHTUNG

AMIGA - PROGRAMMIERER

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software!

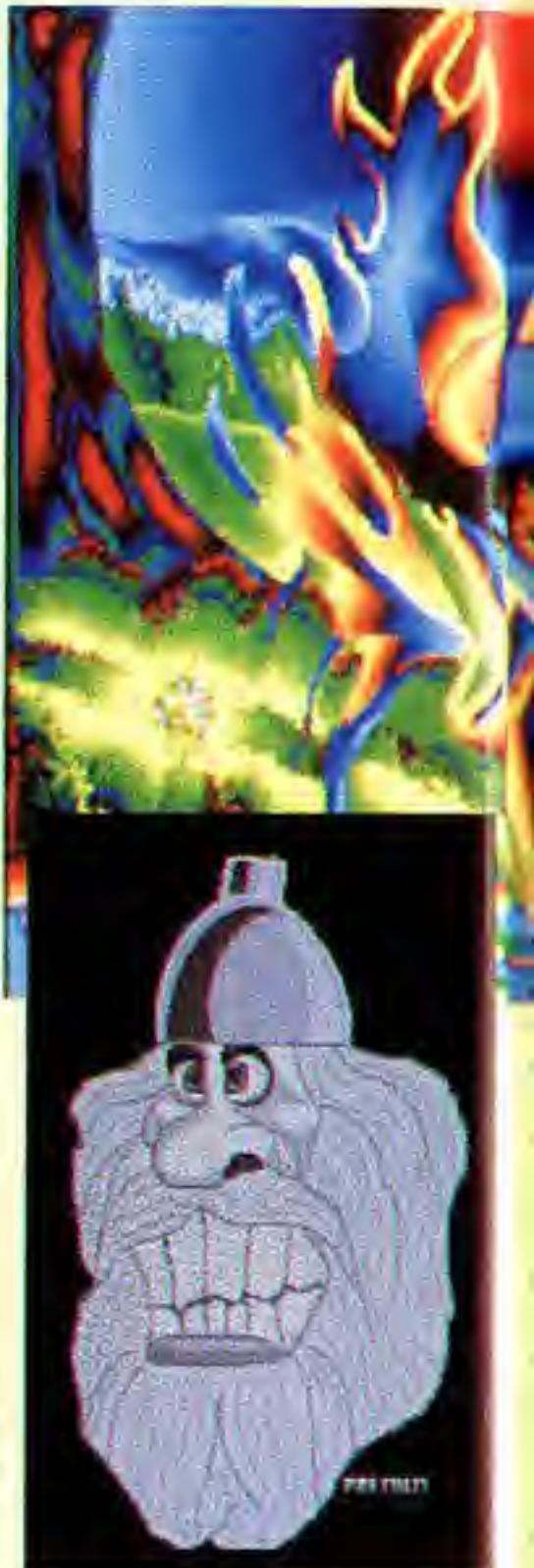


Offensichtlich inspiriert von seinen „Weird Dreams“ hat sich Thomas Riefl aus Burghausen Pinsel, Tupfer und Skalpell geschnappt — da kriegt die Infektion wirklich keine Chance!



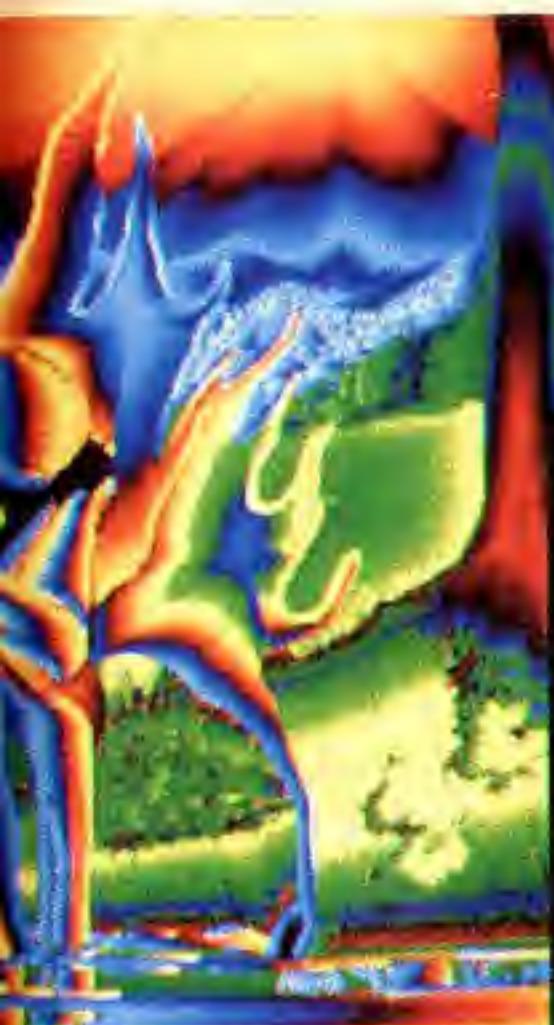
J. Fischer aus Kölleda ist tief in den „Cyberspace“ hinabgetaucht — und hatte scheint's so seine Schwierigkeiten, wieder aufzutauchen...

Für alle, die nur Wicki aus der Glotze kennen: So sieht ein echter Wikinger aus! Da braucht Ihr bloß Dieter Siegmund aus Höhenkirchen zu fragen...



„Marada“ im Walde wurde von Sirko Schneider belauscht, der ansonsten meist im östlichen Teil der neuen Bundeshauptstadt spazieren geht. Jetzt wissen wir wenigstens, warum wir gegen das Waldsterben sind...





Die „Fairy Dreams“ waberten durch das Hirn von Rolf Hammerschmidt aus dem deutschen Psychedelic-Zentrum Sarstedt. Mann, muß das ein Trip gewesen sein!



Das geniale Live-Portrait von Bruce Dickinson, dem genialen Sänger der genialen Band Iron Maiden, hat der geniale Torsten Schneyer aus dem genialen Frankfurt am Main erstellt. Genial, was?

Amiga Joker proudly presents: Der Welt erster Lemmings-Comic, in Szene gesetzt von Falko Rademacher aus dem bekannten Luftkurort Bochum!



Die Tage werden wieder kürzer, die Temperaturen sinken, und anstatt Sandburgen zu bauen, sind demnächst wohl eher Schneemänner gefragt. Also verkriecht man sich hinter die Zentralheizung und vergißt Wind & Wetter über dem Betrachten erlesener Kunstwerke — wie diesen...

Ganzjährig geöffnet!

Richtig, unsere Galerie schließt ihre Pforten praktisch nie. Daraus ergibt sich ganz zwangsläufig, daß wir praktisch immer neue Ausstellungsstücke suchen: Computergrafiken, Zeichnungen, Comicstrips und ähnliche Werke zeitgenössischer Kunst sind bei uns stets gerne gesehen. Also her mit dem Kram, falls Ihr ihn eines Abdrucks für würdig befindet — wir halten allerdings AUSSCHLIESSLICH SELBSTGEMACHTE EINSENDUNGEN, die nach EIGENEN IDEEN entstanden sind, für würdig. Probier's doch einfach mal, vergebt nicht, einen Absender dazuschreiben und, falls Ihr Euer Werk zurückbekommen wollt, Rückporto beizulegen.

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

BRORK & JOKER IN: Alles Gute zum Geburtstag!



STARKE TRAUMHERBSPREISE FÜR TOPSIELE

AMBERSTAR	DM 82,50
COVERT ACTION	DM 89,50
CRIME CITY	DM 79,-
ELVIRA II	DM 75,-
EYE OF THE BEHOLDER II	DM 75,-
F1 GRAND PRIX	DM 79,-
HARLEQUIN	DM 62,50
INDY 4 V. MOGL.	DM 78,-
LARRY 5	DM 75,-
LEGEND	DM 79,40
MIGHT & MAGIC III	DM 74,-
MONKEY ISLAND II	DM 78,-
KOMPLETTLOSUNG DEUTSCH	DM 20,-
ORK	DM 75,-
PAPERBOY 2	DM 64,50
RACE DRIVIN	DM 75,40
SHADOWLANDS	DM 75,-
SPACE ACE II	DM 79,-
SPACE CRUSADE	DM 64,50
TEENAGE TURTLES 2	DM 64,50
ULTIMA VI	DM 65,-
VROOM	DM 62,50
WILLY BEAMISH	DM 76,50
WOLFCHILD	DM 62,50

ALLE SPIELE AB LAGER LIEFERBAR. WIR LIEFERN IN WINDESEILE PER NACHNAHM E ZIGL. DM 6,- KOSTEN ODER BEI SHECKZAHLUNG ZIGL. DM 4,- (VERSAND INS AUSLAND NACHNAHME DM 10,-; BEI SCHECKZAHLUNG DM 6,-)

TOP ANGEBOT:

AB DM 200,- LIEFERN WIR PORTO U. VERSANDKOSTENFREI UND AB DM 250,- BE- STELLWERT ZIEHEN WIR 3% SKONTO AB!!! IHRE BESTELLUNG RICHTEN SIE BITTE AN:

DIF GAME VERLAG I. GUNIA KAMPSTRASSE 34
W-4650 GESENKIRCHEN 2 GEWERBEGBIET

TELEFON: 0209/58 68 22 ODER 58 68 23 FAX: 0209/58 68 24

ÜBRIGENS:

IHR AUFRAG IST BEI UNS IN BESTEN HÄNDEN!!!
FRAGEN: RUFEN SIE SOFORT AN!

Computersoftware
Junker
06029/7192

Artikel	Art	Preis
Addams Family	DA	64,90
Air Bucks	DV	69,90
Bumpys Arcade F.	DA	64,90
Carl Lewis Chall.	DA	64,90
California Games 2	DA	64,90
Centerbase	DV	69,90
Civilisation	DV	84,90
Der Patrizier	DV	76,90
Dojo Dan	DA	69,90
Dynablastar	DA	69,90
Epic	DA	69,90
Espania 92	DA	69,90
Fire and Ice	DA	64,90
Guy Spy	DA	69,90
Hook	DV	64,90
Humans	DA	69,90
Ishar	DA	76,90
Jaguar XJ 220	DA	64,90
Jim Power	DA	64,90
Killerball	EV	64,90
Links	DA	82,90
Lord of the Rings	DV	76,90
Lure of the Temptress	DV	76,90
Mega Sports	DA	64,90
Pacific Islands	DV	69,90
Perfect General	DV	69,90
Push-Over	DV	64,90
Regent	DV	76,90
Sexy Droids	EV	49,90
Space Max	DV	69,90
Stone Age	EV	64,90
Vroom	EV	64,90
Vroom Datadisk	EV	49,90
Utopia-Datadisk	DA	49,90

Lösungen: DM 29,90

Andere Spiele, Anwendungen und Zubehör für den Amiga auf Anfr.

Versandkosten NN: 9,00

- VK: 4,00

Frei ab DM 100,-

Kilionstrasse 9
8752 Gunzenbach
06029/7192

OKAY SOFT

AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

★ PREISKNÜLLER !! ★

3D Construction Kit	DV	39,90
Barf's Tale 3	DA	29,90
Lemmings-Daten Disk	DA	31,90
Lemmings-More Lem.	DA	33,90
1869	DV	66,90
Airbus A 320	DA	85,90
Amberstar	DV	71,90
Ashes of Empire	DA	81,90
Battle Isle	DA	65,90
- Data Disk 1	DA	41,90
Bundesliga Man.Plu	DV	66,90
California Games II	DA	53,90
Conquest of Long Bow	DA	73,90
Cool Croc Twins	DA	63,90
Crazy Cars 3	DA	61,90
Dark Queen of Brynn	DV	59,90
Das schwarze Auge	DA	56,90
Der Patrizier	DA	53,90
Dojo Dan	DA	66,90
Dune	DA	66,90
Elvira 2	DV	66,90
Epic	DA	61,90
Espania '92	DA	63,90
Eve of Beholder II	DV	77,90
Grand Prix	DA	72,90
Heimdal	DA	60,90
Humans	DA	64,90
Jaguar XJ 220	DA	53,90
Kings Quest 5	DV	65,90
Laura Bow II	DV	66,90
Larry 3	DV	56,90
Lilys	DV	71,90
- Firestone Course	DA	38,90
- Sunfult Course	DA	38,90
Liverpool	DV	61,90
Lure of Temptress	DV	61,90
Med 2V	DV	56,90
Might + Magic 3	DV	66,90
Ninjkey Island 2	DV	77,90
Noval	DA	73,90
Pacific Island	DA	64,90
Perfect General	DA	71,90
Pinball Dreams	DA	54,90
Police Quest 3	DV	66,90
Premiere	DV	62,90
Push Over	DV	54,90
Red Zone	DA	61,90
Sensible Soccer	DA	51,90
Sin Earth	DA	69,90
Soccer Pinball	DV	25,90
Space Quest 4	DV	66,90
Special Forces	DV	72,90
Treasures of Sav.Front	DV	75,90
Willy Beamish	DA	65,90
Zak Mc Craken	DA	65,90

Komplettliste kostenlos!

VERSANDKOSTEN:

Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4,50

SEITENHIEBE

Was ist denn hier los? War Brigitta beim Friseur, handelt es sich um einen verfrühten Aprilscherz, oder spinnt unser Fotoapparat?! Alles falsch, es ist einfach so, daß unser brandneues Redaktionsmitglied Monika diesmal die Seitenhiebe austeilt!

Jetzt seid Ihr wahrscheinlich neidisch, weil Ihr denkt: Die hat's geschafft, sie darf den ganzen Tag am Computer spielen, ohne daß jemand motzt, kriegt immer die neueste Soft auf den Tisch und wird dafür sogar noch bezahlt — den Job hätte ich auch gerne! Selbst ich habe mir den Arbeitsalltag eines Joker-Redakteurs anfänglich ziemlich „verspielt“ vorgestellt, doch bekanntlich holt einen nicht einmal Carl Lewis so schnell ein wie die Realität, und die sieht halt doch etwas anders aus. Um also die Neidhammel unter Euch zu beruhigen, und damit Ihr überhaupt mal seht, daß auch wir uns die Brötchen verdienen müssen, will ich Euch nun ein bißchen von meinen Erfahrungen als frischgebackene Spieldesignerin berichten.

Die erste Enttäuschung war schon mal die Erkenntnis, daß die neuen Games keineswegs vollautomatisch durchs Fenster hereingeflattert kommen. Ganz im Gegenteil, wir dürfen uns höchstpersönlich darum kümmern, daß die Testexemplare den weiten Weg von England, Frankreich oder Amerika ins idyllische Haar finden — und zwar tunlichst so frühzeitig, daß Ihr trotz der Wochen, die für die Produktion (Testphase, Korrekturphase, Layout, Lithographie, Druck) draufgehen, noch ein aktuelles Heft lesen könnt. Das macht im Schnitt zwei bis fünfundneunzig Telefonate pro Spiel erforderlich, wobei ungefähr die Hälfte der Zeit dem Kampf mit zusammenbrechenden Leitungen, englisch quasselnden Anruflisten oder dem Fräulein vom Auslandsamt gewidmet ist.

Sollte man es unglaublicherweise doch endlich geschafft haben, den richtigen Ansprechpartner ans Rohr zu bekommen, und sollte es dieser dann auch noch schaffen, das richtige Game rechtzeitig an die richtige Adresse zu schicken, dann... ja, dann wartet meist schon der nächste Ärger!

Denn es kommt leider gar nicht selten vor, daß so ein Pressemuster einfach keine Lust hat, getestet zu werden. Entweder es läßt sich nicht laden, oder es stürzt andauernd ab, manchmal fehlt schlichtweg die Anleitung mit der Code-Abfrage — und meist passiert das genau zwei Tage vor Redaktionsschluß. Aber oft hilft ja gutes Zureden (verbunden mit ein paar herzhaften Tritten gegen den Compi), und das störrische

Teil lernt schließlich doch noch das Laufen. Das heißt natürlich nicht, daß man sich jetzt entspannt zurücklehnen kann, um sich das Spiel in aller Ruhe zu Gemüte zu führen, denn die Zeit drängt! Und der Chef drängt noch mehr, er würde es wohl am liebsten sehen, wenn sich seine Redakteure die neue Soft nur fünf Minuten anzugucken bräuchten, um dann innerhalb der nächsten neunzig Sekunden einen wohlformulierten Testbericht mit allen wichtigen Infos abzuliefern...

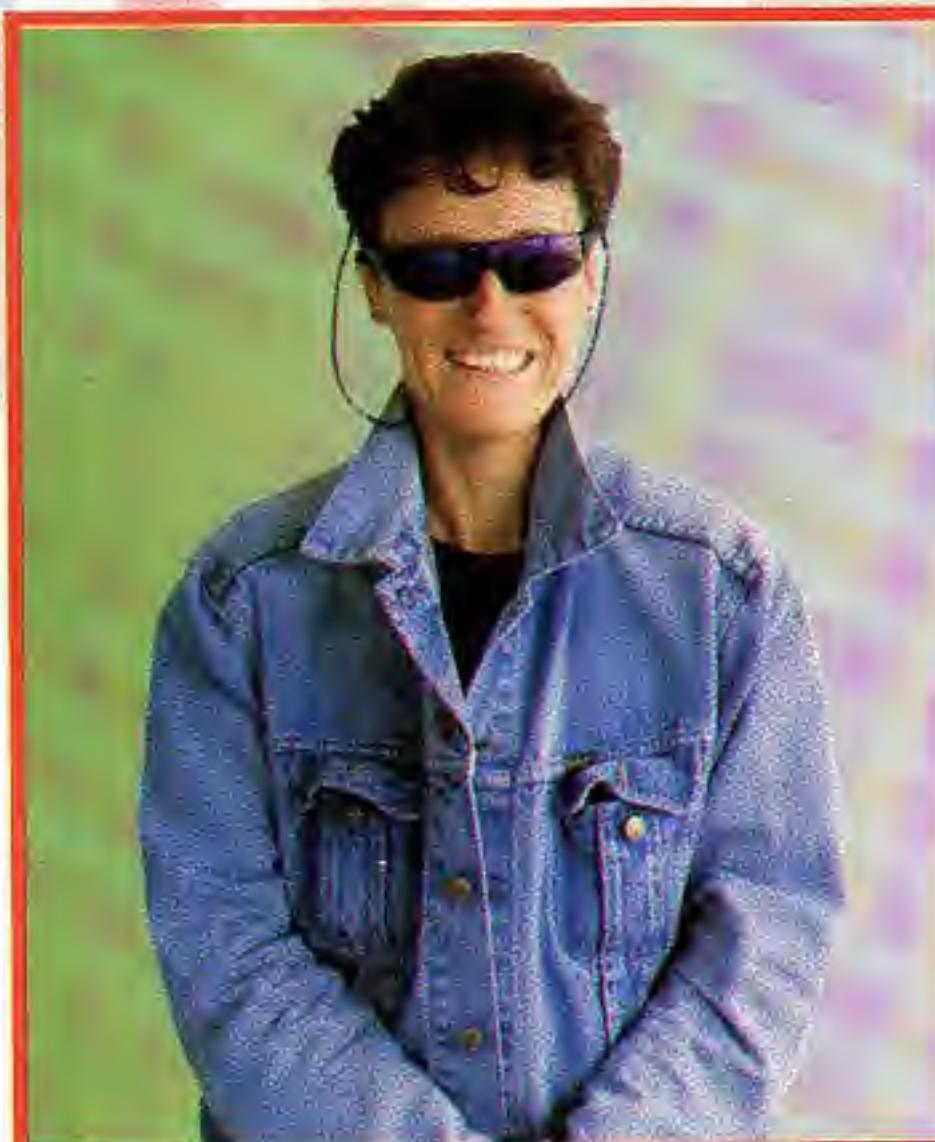
Doch das geht schon deswegen nicht, weil das Redaktionsbüchlein eines Computerspiel-Magazins keine abgeschiedene Klosterzelle ist, sondern eher Gemeinsamkeiten mit einem Tollhaus hat: Ständig kommt jemand reingeschneit, der gerade nach

der verschwundenen Disk Numero zwei irgendeines Spiels fahndet, ständig klingelt das Telefon, und ständig taucht die leibhaftige Vorstandsetage auf, um sich zu erkundigen, wann denn endlich der Artikel fertig sei. Ihr glaubt, ich übertriebe? Von wegen, das ist sogar noch untertrieben! Nebenbei gehört es nämlich auch zum weitgefächerten Aufgabengebiet eines Computerredakteurs, daß er die frisch angelieferten Abo-Exemplare (schlappe 10.000 Stück pro Ausgabe) quer durch das Verlagshaus schleppt, Leserbriefe beantwortet, seinen scheinbar endgültig abgestürzten Computer wiederbelebt, die Blümchen des urlaubenden Kollegen gießt, Bildschirmfotos von seinen Testprogrammen macht und so weiter und so fort.

Nun seid Ihr hoffentlich überzeugt, daß der vermeintliche Traumjob manchmal der reinste Alptraum ist! Aber Vertrauen ist gut, Beisteckung ist besser, deshalb verlose ich noch **drei tolle Compilations**, damit Ihr mir auch wirklich glaubt. Die Chance auf eine dieser Spieldesigner-Sammlungen bekommt jeder, der mir ein Kärtchen schickt, auf dem ein echter Traumjob genannt wird. Die drei glaubwürdigsten Berufsangaben landen dann in der Ruhmeshalle — als kleine Anregung für Eure eigene Karriereplanung. In diesem Sinne,

Eure Monika

Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



COMPUTER-ABC



LIPS: Nein, nicht etwa die Lippen der untenstehenden LISA, sondern nur wieder eine Abkürzung. „Logical interferences per second“ ist nichts weiter als eine Maßeinheit für die Leistung von Expertensystemen, also hochkomplexen Rechenanlagen, welche durch logische Verknüpfungen die Denkweise des menschlichen Gehirns nachzuahmen versuchen.

LISA: Mit oder ohne LIPS, LISA war wirklich der helle Wahnsinn! Und zwar bereits anno '83, damals brachte Apple diesen ersten Computer mit Maussteuerung und grafischer Benutzeroberfläche („Local Integrated Software Architecture“ = LISA) unters Volk. LISA war demnach eine Pionierin auf dem Weg zur „Freudin“.

LISP: hat zwar viel mit Verständigung, aber wenig mit lispeln zu tun. Stattdessen ist „List processing language“ eine Programmiersprache, die sich vorzüglich zur Entwicklung der oben erwähnten Expertensysteme eignet. Die vereinfachte Version LOGO könnte Euch vielleicht von der Schule her bekannt sein.

Listing: bedeutet an sich nichts anderes als einfach „Liste“ oder „Ausdruck“. Im EDV-Bereich sind jedoch ganz speziell Programme oder auch Daten in ausgedruckter Form gemeint.

Lizenz: Wenn jemand z.B. eine Erfindung macht oder ein bestimmtes Produkt herstellt, das jemand anders ebenfalls bauen/vertreiben möchte, so muß dieser Zweite die schriftliche Erlaubnis des Ersten vorweisen können — eben die Lizenz. Selbstmurmeln gibt es die begehrten Papierchen nicht um-

sonst, was ein ganz wichtiger Grund dafür ist, daß lizenzierte Computerumsetzungen von bekannten Filmen oder Büchern oft ziemlich mies ausfallen. Denn wer seine Kohle schon für die Lizenzgebühr verplempert, hat oft nichts mehr für die eigentliche Programmentwicklung übrig...

Loader: sagen die Engländer zu einem Ladeprogramm. Ulzig, gell?

Local Network: sagen die Engländer (z.B. bei der DFÜ) zum Ortsnetz. Auch ulzig, oder?

Lochband: Aus der Lochkarte entwickelt (s.u.), diente das Lochband häufig zur Steuerung von Maschinen. Doch auch die früher verbreiteten automatischen Klaviere griffen auf den gelöcherten „Dirigenten“ zurück.

Lochkarte: Diese Urform des maschinell lesbaren Datenträgers wurde bereits um 1890 von Hermann Hollerith entwickelt, der anschließend eine Lochkartenfirma gründete, welche heute IBM heißt. Die Lochkarte ist derweil mehr oder weniger ausgestorben, ihr Erfinder auch — aber IBM geht's nach wie vor nicht schlecht.

Lochcode: nennt man die durch entsprechende Lochung entstehenden Zeichen auf besagten Lochbändern oder Lochkarten.

Logbuch: Nanu, sind wir jetzt bei Käpt'n Iglu gelandet? Nicht ganz, denn Großrechenanlagen führen ebenfalls ein Logbuch, in dem alle wesentlichen Vorkommnisse schriftlich festgehalten werden — vor allem auch Fehler, die das System nicht automatisch im sogenannten „Maschinenprotokoll“ vermerkt hat.

Logging: lautet das engli-

sche Wort für Protokollierung (deshalb übrigens auch Logbuch; s.o.). Damit ist nichts anderes als ein automatisches Abspeichern in regelmäßigen Abständen gemeint, was kommerzielle Großrechenanlagen aus demselben Grund machen wie Ihr auch — sollte was schiefgehen, lädt man einfach 'neu alten Savestand...

Logik: ist im täglichen Sprachgebrauch so etwas wie Urteilstskraft, Vernunft oder Denkvermögen, im engeren Sinne jedoch eine formale Wissenschaft, die sich mit der folgerichtigen Verknüpfung von Aussagen befaßt (was ja in der EDV nicht ganz unwichtig ist). Während z.B. diese Zeilen aus den Fingerspitzen in die schmelzende Tastatur tropfeln, werden wir alle vom schweiheheißen Hochsommerwetter gepeinigt. Logisch wäre es da, wenn wir jetzt im Biergarten säßen — leider bewacht Michael völlig unlogischerweise mit Brorks Keule die Haustür. Womit wieder mal bewiesen wäre, daß erfolgreiche Geschäftsleute nicht unbedingt was mit Logik zu tun haben müssen. Falls Euch diese Erläuterung nicht reicht, lädt Euch gesagt sein, daß es viel zu heiß ist, um bessere Beispiele zu erfinden. Und das ist logisch!

LOGO: LOGO hatten wir doch schon. logo! Schaut einfach noch mal unter „LISP“ nach...

Logoff: Wenn sich zwei Funkgeräte trennen, sagen sie „over and out“. Sollen hingegen zwei Rechner voneinander scheiden (oder ein Eingabeterminal und die Zentraleinheit), so tippt man das Kommando „Logoff“, und schon ist die Verbindung unterbrochen. Tja, und

wenn's falsch war, dann läßt sich der Schaden mit „Logon“ wieder reparieren. Wer hätte es gedacht?

Long: Daten mit einer Länge von 8 Bit nennt man bekanntlich Byte, daß man solche mit einer Länge von 16 Bit „Word“ nennt, ist schon weniger bekannt. Und sollten sie gleich 32 Bit Länge haben, dann sind sie schon ziemlich lang — weshalb man sie folgerichtig als Longs bezeichnet.

Loop: hier steckt völlig zu recht der gute, alte Looping im Wort, denn gemeint ist eine Schleife im Programm. Sie wird zumeist absichtlich eingebaut, damit sich bestimmte Funktionen immer wieder neu abspulen, bis der Rundkurs vom User oder dem Programm selbst verlassen wird. Freilich kann sie auch Folge eines Bugs sein und macht sich dann meist als Endlosschleife unangenehm bemerkbar. So kommt es z.B. bei unsauber programmierten Digi-Flippern vor, daß Eure Kugel zwischen zwei Bumpern hin- und herzuscht, ohne jemals wieder freizukommen.

Low: Innerhalb eines Rechners bedeutet „Low“ soviel wie „Strom aus“, während „High“ demnach „Strom an“ heißt. Mit diesen beiden elektrischen Zuständen kann der Computer das binäre Zahlensystem (0 bzw. 1) darstellen, letzten Endes der einzige Code, den er tatsächlich „versteht“. Alle Programmiersprachen müssen nämlich erst noch in diese Maschinensprache transformiert (compiliert) werden — in der Regel vor dem Programmstart. BASIC hingegen übersetzt, während das Programm läuft, weshalb es auch so langsam ist.

Die vierte Freezer-Generation heißt **ACTION CARTRIDGE SUPER IV**

Jetzt mit der 4-fachen
SOFT-UPDATE-GARANTIE

- 1 - mindestens 1-mal im Jahr
- 2 - nur Update-Disk einlegen
- 3 - maximale Kosten DM 30,-
- 4 - innerhalb von 8 Wochen nach Kauf des Super IV kostenlos; egal wo Sie in Deutschland gekauft haben. Kaufseleg genügt.

Das gibt es nur für SUPER IV

Fragen Sie auch nach
ACTION CARTRIDGE
für C64 und Konsolen



ACTION CARTRIDGE

ACTION
Produkte finden Sie auch in der
COMPUTER CORNER von
SAT1-TEXT

Weitere Amiga Super Tools

K.I.S.S., Kickstart-Adapter extern zum Anstecken, für Kickstart 1.2, 1.3 und 2.0, ohne ROMs, für A500/A500 PLUS und A1000, **mit Gehäuse nur DM 89,-**, auch für Steckplätze des A2000 lieferbar.

Joy&Mouse-Adapter mit Dauerfeuer, gleichzeitig Maus und Joystick am selben Port (nicht A2000) **nur DM 49,-**

Super IV LCX und 512 KB RAM-Erweiterung für A500, zusammen **nur DM 179,-**

Super IV-Harddisk Expansion für gleichzeitigen Betrieb von SUPER IV und Harddisk für A500/A500 PLUS **nur DM 79,-**

X-COPY professional mit CYCLONE, X-Press usw., neueste Version. Original CACHET/ASI **nur DM 89,-**

Für Amiga ab 1 Megabyte RAM

SUPER IV Profi mit X-Copy professional XP, Bremse und Betriebszustandsanzeige

für A500/A500 PLUS **nur DM 159,-**
für A2000 **nur DM 179,-**

SUPER IV LCX, wie Profi-Version, jedoch ohne Gehäuse und Betriebszustandsanzeige

für A500/A500 PLUS **nur DM 129,-**

SUPER IV LC, wie LCX-Version, aber ohne Bremse und ohne X-Copy für A500/A500 PLUS

99,-
DM

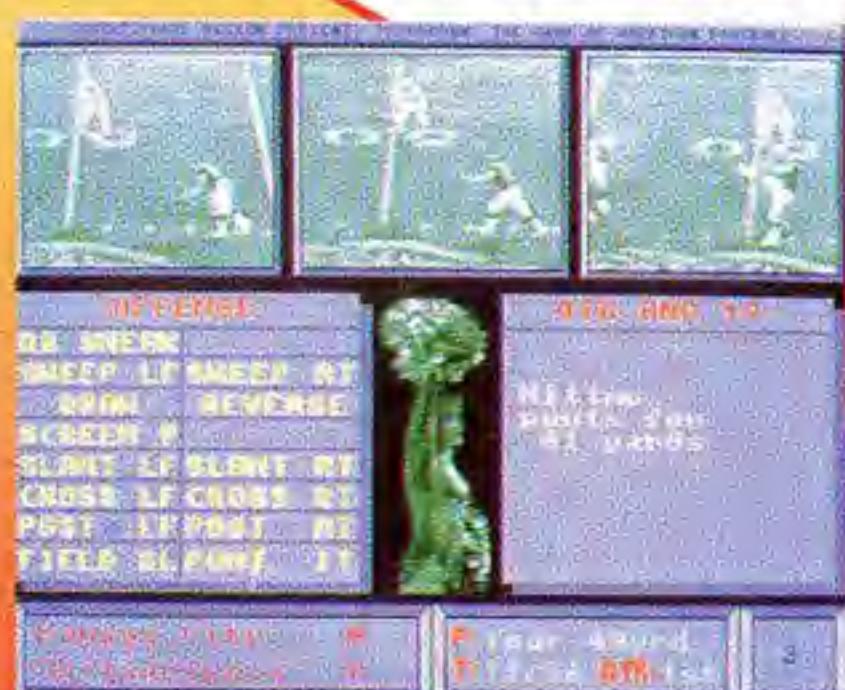
Mit ACTION CARTRIDGE SUPER IV beherrschen Sie

Ihren Amiga per Knopfdruck. Unglaublich einfach. Unsaßbar gut.

- Bremse einstellbar · Dauerfeuer für viele Spiele · Graphik Scan (automatisch, manuell) · Edit · Print · Sound Scan (automatisch, manuell) · Play · Replay · Ausschneiden · Backward-Play · Sample-Scan · Klangkurven-Darstellung 4-Kanal und Zoom · Save von Graphik und Sound im IFF-Format.
- Mehrfache, bis zu unendliche Leben im Spiel · Maus/Tastatur-gesteuerte Benutzeroberfläche · Übersichtliche Benutzerführung mit einem Hauptmenü und vielen Untermenüs · Statusmenü zeigt Kickstartversion, angeschlossene Laufwerke, Drucker, Einsprungadresse, Speicherkonfiguration und Harddisk. ● Amiga-kompatibles Diskettenformat erlaubt das Laden/Speichern von Freeze Files mit Disks und Harddisks wie ALF2 und ALF3 SCSI Harddisks sowie Harddisks mit OMTI (5520/5527/5528). SCSI 53C80/53C94 und 33C93 (A590/2090/neue GVP). Nur für RDSK-Harddisks. ● Integriertes X-Copy professional XP, das Backup, das man immer braucht wann Sie wollen · Speichert Rechnerinhalt, Sound und Grafik · Re-Load mit Loader auch von Harddisk. ● 68000-Maschine Monitor mit echtem Full Screen Editor und Help-Screen · Ausgabe auf Bildschirm und Drucker · Memory Dump · ASCII-Dump · Assemble · Disassemble · Load · Save · Hunt · Hunt-Not · Speicher füllen (Fill) · Go und vieles mehr · Diskmonitor für Block und Bootblock. ● Disk-Tools · Bootblock-Virus-Check/Kill · File-Copy · Backup · Format · Rename · Relabel · Delete (Erase) · Softformat ● Bilder-Show · Joystick/Maus-Test · Zwei Super IV-Trainer-Cheat-Modes · und vieles mehr ...
- Betriebszustandsanzeige · Kopierschutz-unabhängig · Unterbrecht Programm · Betriebszustandsanzeige · Kopierschutz-unabhängig · Unterbrecht Programm · 68000-Maschine Monitor mit echtem Full Screen Editor und Help-Screen · Ausgabe auf Bildschirm und Drucker · Memory Dump · ASCII-Dump · Assemble · Disassemble · Load · Save · Hunt · Hunt-Not · Speicher füllen (Fill) · Go und vieles mehr · Diskmonitor für Block und Bootblock. ● Disk-Tools · Bootblock-Virus-Check/Kill · File-Copy · Backup · Format · Rename · Relabel · Delete (Erase) · Softformat ● Bilder-Show · Joystick/Maus-Test · Zwei Super IV-Trainer-Cheat-Modes · und vieles mehr ...

PWH Postfach 1110
W-5014 Kerpen 1

CACHET Bestellservice: 0725/322411 VIDEOTEXT SAT1 ab S.460
Besuchen Sie CACHET auf der Messe in Köln, CSS, Stand B19, 8.-11. Oktober '92



DARK QUEEN OF KRYNN / TOUCHDOWN!

Allmählich fragt man sich, ob SSIs Rollabteilung etwas gegen uns Amigianer hat: Nach „Pools of Darkness“ trotzt nun auch die AD&D-Dunkelkönigin im Aschenputtel-Hemd einher, während sie am PC noch eine ganz anständige Figur machte.

Die ersten Grafiken im mickrigen 3D-Fenster sind ja nicht mal übel, aber dann! Eine Banane mit drei Störchen entpuppt sich z.B. als Segelschiff, und so mancher Dungeon gehäuft schlicht an braunen Pixel-Brei — ganz zu schweigen von der häßlichen Screenmaske aus Marmor-Imitat. Dafür wurden die Sound-FX leicht gestylt, was aber eher für Komik sorgt: Die Todesschreie in den Kampfsequenzen (Iso-3D wie gehabt) erinnern jetzt an Brorks Met-Röcheln bei 3,4 Promille. Na, wenigstens hört sich der Titelsound halbwegs erträglich an, und die vielen Maus-Menüs des klassischen AD&D-Outfits (Kämpfen, Zaubern, Inventory usw.) arbeiten zuverlässig wie eh und je, zumal der unsinnige Move-Befehl des Vorgängers wieder gestrichen wurde.

Bei derart popeliger Präsentation ist man aber fast schon froh, daß das Dragonlance-Szenario mit dieser Story endet: General Laurana holt das Helden-Sextett aus „Death Knights...“ ein letztes Mal

nach Palanthas-City, weil die bösen Draconier vor zwei Jahren wohl doch nicht völlig ausgerottet wurden. Freilich sind auch selbstgestrickte oder dem Fertig-File entnommene Recken zugelassen, um im niedergebrannten Städtchen Caergoth nach dem Rechten zu sehen, auch mal unter Wasser zu abenteuern und schließlich der düsteren Queen den Pelz zu rasieren.

Immerhin ist das Game relativ umfangreich, und die Metzeleien (nach wie vor Hauptbeschäftigung) waren auch schon mal einfacher. Aber ob das reicht, damit es dem Spieler nicht bald reicht? (jn)

DARK QUEEN OF KRYNN (SSI)	
HACK & SLAY - ROLLI	
59% „FINSTER-FENSTER“	
GRAFIK	48%
ANIMATION	22%
MUSIK	54%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	63%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NOCH NICHT

Ein Game, das man per Scheck in England bestellen muß, hatten wir noch nie im Test — ob American Football à la Strike Force Design den Aufwand lohnt?

Also, für Grafik-Fans lohnt es hier nicht einmal, die Brille zu putzen — selbst in den tiefsten Tiefen des PD-Pools wird man nur selten auf derart häßliche Farben und so viele so schlecht digitalisierte Fotografien treffen! Aber vielleicht lohnt sich dafür das Aufsperrnen der Lauscher? Fehlanzeige, die schauerlichen FX braucht man ebenso wenig gehört zu haben wie die zweieinhalb Brocken Sprachausgabe. Immerhin kann man über Mausi und ihre Menüs nicht klagen; bedienen läßt sich das Programm einwandfrei. Es keimt also Hoffnung hinsichtlich des Gameplays auf...

Und tatsächlich, wer Hardcore-Strategie und eingefleischter Football-Fan gleichzeitig ist, mag mit dem ungewöhnlichen Prinzip vielleicht sogar etwas anfangen können: Grundsätzlich sind hier alle 28 Vereine der amerikanischen Profiliga vertreten; Vorrundenspiele, Play Off-Finals oder Spieler-Transfers fehlen ebensowenig wie genaue Stärketabellen aller teilnehmenden Jungs. Die Begegnungen selber funktionieren dann auf Rundenbasis, wobei je nach Ballbesitz eine

von 14 offensiven bzw. 10 defensiven Strategien angeklickt wird — der Compi hält dagegen, errechnet das Ergebnis in Yards (Raumgewinn) und verteilt gegebenenfalls die „Tore“.

Na, hört sich das interessant an? Ja? Ehrlich? Trotz der möglichen Augenschäden?! Uns soll's recht sein, füllt einfach einen Euroscheck über 19,95 Pfund Sterling aus und schickt ihn vertrauensvoll an: Strike Force Design, P.O. Box 40, Sunderland, Tyne & Wear, SR2 8DF, Great Britain. Ihr werdet ja sehen, was Ihr davon habt... (jn)

TOUCHDOWN! (STRIKEFORCE DESIGN)

FOOTBALL - STRATEGICAL	
28% „SCHÜTZLICHENPFlichtig“	
GRAFIK	16%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	19%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	33%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	£ 19,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 AB 1 MB
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

Entwarnung in Deutschland! Wir führen auch lustige Software zu HIMMLISCHEN PREISEN



Quickssoft

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Elzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6%

Auf die empfohlenen
Verkaufs-
preise
der Hersteller

31,6%

Nachlaß Nachlaß

Nachlaß Nachlaß

Programm

	Amiga	IBM
1869	DV 68,37	68,37
A-Trojan	DV 95,72	95,72
A.T.A.C.	DA 95,72	95,72
Aces of the Pacific	DA 82,04	82,04
Aces of the Great War	DA 75,20	75,20
Addams Family	DA 54,68	54,68
Ashes of Empire	DA 82,04	82,04
Another World	DA 61,52	61,52
Apida	DA 61,52	61,52
Aquaventura	DA 54,68	54,68
Airbus A 320	DA 95,72	95,72
Airbus A 320	DA 88,89	95,72
B-17 (Microprose)	DA 95,72	95,72
Bane o.t.Cosmic Forge	DA 68,37	68,37
Battle Isle	DA 82,04	82,04
Battle Isle Datadisc	DV 41,00	41,00
Birds of Prey	DA 68,37	Vorb.
Bitmap Bros. Vol. I	DA 54,68	54,68
Block Crypt	DA 68,37	68,37
Buck Rogers 2	DA 61,52	61,52
Bundesliga Man. Prof.	DA 68,37	68,37
Civilization	DA 95,72	95,72
Crisis in the Kremlin	DA 95,72	95,72
Cool Croc Twins	DA 61,52	61,52
Conquest of the Longbow	DA 82,05	82,05
Cruise for a Corpse VGA	DA 68,37	68,37
Castles	DA 61,52	61,52
Castles Data Disc	DA 34,16	34,16
D-Generation	DA 68,37	68,37
Die Hard 2	DA 54,68	61,52
Dark Seed	DA 61,52	68,37
Darklands	DA 95,72	95,72
Der Patrizier	DA 82,04	82,04
Deliverance	DA 54,68	Vorb.
Das Schwarze Auge	DA 68,37	82,04
Death Knights of Krynn	DA 68,37	61,52
Dune	DA 61,52	75,20
Die Kathedrale	DA 82,04	82,04
Discovery	DA 61,52	68,37
Eco Quetz	DA 75,20	82,04
Elvira 2	DA 68,37	82,04
Elite Plus	DA 58,10	88,89
Eternam	DA 75,20	61,52
European Championship	DA 54,68	61,52
Epic	DA 61,52	75,20
Eye of the Beholder 2	DA 75,20	82,04
Falcon 3.0	DA 95,72	95,72
Fire and Ice	DA 54,68	95,72
F-15 Strike Eagle 3	DA 78,62	88,89
F-19 Stealth Fighter	DA 78,62	78,62
Formula 1 Gr. Prix	DA 54,68	61,52
G-Loc	DA 54,68	68,37
Gods	DA 68,37	68,37
Global Effect	DA 68,37	68,37
Global Conquest	DA 68,37	82,04
Grand Prix Unlimited	DA 68,37	82,04
Gunship 2000 VGA	DA 68,37	82,04
Heart of Chin	DA 68,37	82,04
Heimdal	DA 75,20	75,20
Heroes of the 357th	DA 68,37	82,04
Hook	DA 54,68	75,20
Indiana Jones 4	Vorb.	95,72
Indiana Jones 4	DV 82,04	82,04
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA 54,68	17,06
James Bond	DA 54,68	54,68
James Bond 2 (Robocod)	DA 54,68	54,68
Jim Power	DA 54,68	54,68
John Barnes Football	DA 54,68	Vorb.
Kaiser	DA 88,89	88,89
Kings Quest 5	DA 95,72	68,37
Knights of the Sky	DA 88,89	88,89
Les Marley Lost in L.A.	DA 68,37	68,37
Legend	DA 61,52	68,37
Leather Goddesses 2	DA 82,04	82,04
Leisure Suit Larry 1 (VGA)	DA 68,37	82,04
Leisure Suit Larry 5	DA 68,37	82,04

Zu den wichtigsten Spielen
Komplettlösungen

Konsolen

Game Gear	
Grundgerät m. Columns	DA 259,95
As-Batter	DA 55,95
Chessmaster	DA 63,95
Donald Duck Lucky D.	DA 63,95
Dragon Crystal	DA 55,95
Factory Panic	DA 55,95
G-Loc	DA 55,95
Halley Wars	DA 63,95
Joe Montana Football	DA 63,95
Mickey Mouse	DA 63,95
Ninja Gaiden	DA 63,95
Olympic Gold	DA 71,95
Out Run	DA 63,95
Pengo	DA 47,95
Putt & Putter	DA 47,95
Shinobi	DA 63,95
Slider	DA 63,95
Solitaire Poker	DA 63,95
Sonic the Hedgehog	DA 63,95
Space Harrier	DA 55,95
Super Monaco G.P.	DA 47,95
Wonderboy	DA 47,95
Woodypop	DA 47,95
World Class Leaderb.	DA 63,95
Lynx 2	
Grundgerät	DV 179,95
All Points Bulletin	63,20
Awesome Golf	63,20
Chequered Flag	55,20
Klax	63,20
Ninja Gaiden	63,20
Paperboy	63,20
Rampage	63,20
Road Blasters	63,20
Rygar	63,20
Shanghai	63,20
Stun Runner	63,20
Toki	63,20
Viking Child	63,20
Warbirds	55,20
Xybots	63,20
Mega Drive	
Grundgerät o.Spiel	DV 259,95
Beast Wrestler	89,95
EA-Hockey	DA 103,95
Golden Axe 2	DA 95,95
Kid Chameleon	DA 95,95
Olympic Gold	DA 103,95
Zubehör: PC, Amiga	
Joyst. Analog Xtra	79,95
Joyst. Comp. Pro Star blau	35,95
Soundblaster 2.0	229,95
Soundblaster 2.0	DV 254,95
Soundblaster Pro 3.0	DV 429,95
Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen	
Teac PC 3,5" 1.44MB	DM 115,95
Teac PC 5,25" 1.2MB	DM 129,95
Festplatten:	
Seagate 106 MB 15ms	DM 499,95
Conner 212 MB 16ms	DM 999,95

Auf alle Computerspiele in unserem Programm...
Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel,
verkaufen die Software aber nicht nur an
Händler, sondern auch an Endverbraucher
(wie Euch), aber zum **GLEICHEN**
PREIS!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem
Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir
liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C
64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4,
Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800,
Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sego-
Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher
und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines
Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen
eine Schutzgebühr von DM 5,00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines
Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis
eines Spiels (steht entweder in der
Werbung der Hersteller mit dabei oder
z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter
„Preis“), den rechnet Ihr mal 0,684, und
das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC)
empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
 $99,00 \cdot 0,684 = 67,72$

Vorteile für Euch

1. Alle Spiele sind gleich günstig,
auch die Spiele, die nicht in
der Werbung stehen, das
bedeutet für Euch, Ihr könnt
ein Spiel, das es noch nicht
gibt, vorbestellen, und könnt
sicher sein, daß es 31,6%
unter dem offiziell
empfohlenen Verkaufspreis
liegt.
2. Alle Aufträge werden
innerhalb von 18 Stunden
bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten
Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt,
das es noch nicht gibt, habt Ihr
es ca. 3 Tage, bevor es in den
Handel kommt.

DICK ODER DOOF? DICK TRACY THE CRIME-SOLVING ADVENTURE



Als Comic-Held machte der Detektiv im New York der 20er Jahre noch eine stramme Figur, als Film-Held schon weniger. Und mit dem öden Titus-Shootal begann letztes Jahr der Anfang vom Ende...

Warum ist der Mann nicht in Rente gegangen, als sich herausstellte, daß ihm als Computer-Held keine große Karriere bevorstand? Warum mußte Disney Soft ihm und uns dieses spielerisch unergiebige Action-Adventure nur antun?

Keine Ahnung, jedenfalls bekommt Dick hier Überfälle und Morde per Funk zugewiesen, worauf er im Streifenwagen durch die von oben dargestellte Stadt düst, um am Tatort Zeugen oder Opfer zu befragen bzw. Spuren wie Fingerabdrücke und Haare zu sichern. Zusätzlich darf er ein paar der überall herumkurven den Gangsterautos stoppen (per Sirene und Rammangriff) und erhält dann durch ein kleines Verhör weitere Hinweise — gelegentlich ergibt sich auch eine Schieß & Run-Jagd über die Dächer bzw. durch die Kanalisation. Wer endlich genug Beweise hat, macht seinen Täter dingfest, und alles geht mit dem nächsten Fall von vorne los. Bis man halt irgendwann die Obertibler des Syndikats am Kragen hat.

Zunächst erinnert das alles ein wenig an „*Hill Street Blues*“, doch bald schon er-

wirkt sich Dick als optionsreicher Langweiler. Im Gegensatz zu seinem PC-Pendant kann er zwar mit einer halbwegen griffigen Sticksteuerung aufwarten, aber Spaß macht hier allenfalls eine Runde durch die Ruckel-City, um Verkehrsunfälle zu verursachen. Schon deswegen, weil ewige Nachladezeiten zu beklagen sind und die Optik aussicht wie „*Godfather*“ am 64er. Einzig der nette Titelsound und die feinen FX samt englischer Sprachausgabe retten Mr. Tracy vor dem totalen Untergang. Tja, harte Zeiten für harte Männer! (jn)

DICK TRACY THE CRIME-SOLVING ADVENTURE (DISNEY SOFT)

ACTION - ADVENTURE

39%
„BLAUE BOHNEN“



GRAFIK	42%
ANIMATION	39%
MUSIK	63%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	36%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

DIE DAUERKUGEL BUMPY'S ARCADE FANTASY



Und wenn er nicht gestorben ist, dann hüpf er noch heute...

Anno C 64 jagt man unter dem Namen „Bouncers“ eine Hüpfkugel über Trampolin-Plattformen. Gut. Im letzten Jahr nannte Infogrames das Ganze „Pop Up“ und brachte es für den Amiga heraus. Auch okay. Aber nun schon wieder?!

Wie heißt es doch so schön: Wer zu spät hüpf, den bestraft das Leben. Ungeachtet dieser Binsenweisheit hat Loriciel dem uralten Spielprinzip nun einen neuen Namen verpaßt, neun verschiedene aber gleichermaßen infantile Hintergrundgrafiken eingebaut und der vermeintliche Spaß kann von vorne losgehen...

Wie gehabt soll man mit einem (immerhin putzig animierten) Flömmi sämtliche Gegenstände und Extraleben eines Bildes abräumen, damit sich das Tor zum nächsten öffnet — und das neon-Runden mit je 14 Level lang. Für Stress sorgen dabei die insgesamt 50 unterschiedlichen Plattform-Typen: Einige lösen sich nach ein- oder auch mehrmaliger Berührung in Wohlgefallen auf, andere katapultieren die Kugel quer durchs Bild, und ein paar ganz Trotzige sind auf nur eine Richtung gepolt. Ein Zeitlimit existiert nicht, man muß sich bloß vor tödlichen Abgründen und bestimmten (z.B. dornigen) Plattformen in acht nehmen, will man seine fünf Kugel-Leben nicht sehr schnell abschreiben.

BUMPY'S ARCADE FANTASY (LORICIEL)

PLATTFORM - HÜPFER

41%
„AUSGEKUGELT“



GRAFIK	39%
ANIMATION	55%
MUSIK	33%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	43%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELST.: CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

DON'T DO THE DOJO, DAN!

DOJO DAN



Sorry, aber japanische Schriftzeichen auf der Packung machen aus einer 08/15-Prügelei noch keinen Karate-Knaller — genau wie große Globuschaugen allein halt nicht genügen, um einem Plattform-Superhelden wie Mario Konkurrenz zu machen...

Kurz und mittelprächtig: Wir haben es hier mit einer Art Light-Mix aus „First Samurai“ und „Super Mario Worlds“ zu tun. Nach einem kurzen Intro erwarten den Karateka fünf Level mit je vier einzeln anwählbaren Plattform-Landschaften voller Gegner und Extras. Da darf man sich nun durchprügeln, soweit es die etwas schwammige Stick-Steuerung mit ihren drei Fußtritten und dem einen Faustschlag eben zuläßt. Sich ducken und springen kann Dan auch, und die Auswahl an Extras ist ebenso vielfältig wie zahlreich (z.B. Zusatzleben, Karte, Schutzschilde, Geheimtrüme), trotzdem ist der Gesamteindruck wenig berauschend.

So trifft man häufig auf dieselben Feinde, die sich zum Teil auch durch sehr unsportliches Verhalten auszeichnen. Außerdem muß man öfters mal ins Ungewisse springen, aber vor allem hält sich die spielerische Abwechslung in engen Grenzen. Nur in einem kleinen Teil des Kampfgebietes läßt die Gegner-Dichte etwas nach und macht einer Sparver-

aus des berühmten Konsolen-Hipplers Platz. Gesehen braucht man das alles nicht unbedingt zu haben, bis auf zweieinhalf witzige Animationen ist die Grafik kaum origineller als das Gameplay. Die FX sind Geschmacksache, am ehesten kann eigentlich noch die fernöstliche Begleitmusik der Altmeister Allister Brimble und Mathew Simmons überzeugen.

Alles in allem ein bisschen wenig, um den Schwarzen Gürtel vom Speicher zu holen — dabei könnte man ihn für den relativ hohen Schwierigkeitsgrad gut gebrauchen. (mm)

DOJO DAN (EUROPRESS)	
PLATTFORM - PRÜGELEI	
53%	
„PLATT & MATT“	
GRAFIK	64%
ANIMATION	60%
MUSIK	74%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	52%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

BETT & NETT

TINY SKWEEKS



TIME: 1:00:35 LEVEL: 1:02 JOKERS: 0:00

Die Multicolor-Kartoffel kann Schlafwandeln

„Skweeks“ war seinerzeit ein großer Erfolg — aber nur im Frankreich. „Super Skweek“ erging es hierzu leider kaum besser, daher hat Loriciel dem dritten Teil nun ein neues Spielprinzip verpaßt.

Neu ist das neue Konzept aber nur im Rahmen der bisher eher in Richtung Geschicklichkeit tendierenden „Skweek“-Reihe, am Tüftel-Sektor ist es ein (ur-) alter Bekannter. In insgesamt 100 Levels warten zwischen zwei und zehn der knuddeligen Kartoffel-Sprites darauf, vom Spieler per Maus, Stick oder Keyboard ins Bettelen gebracht zu werden. Leider stellen sie sich dabei vor lauter Schlaftrunkenheit etwas tölpelhaft an, denn einmal in Bewegung gesetzt, machen sie nicht eher halt, bis sie auf ein Hindernis (Kollege oder Wand) stoßen. Dazu sind die Biester recht heikel, sie akzeptieren nämlich nur eine farblich zu ihnen passende Schlafstatt...

Ähnlich wie bei „Atomix“ und Konsorten besteht der Kniff nun darin, seine Pfleglinge so zu manövriren, daß sie sich nicht gegenseitig blockieren. Wer es innerhalb des Zeitlimits schafft, allen zur Nachtruhe zu verhelfen, erhält einen Code für diesen Abschnitt. Außerdem lassen sich durch entsprechende Extras sowohl die drei Bildschirm-Leben als auch die

verfügbare Zeit ausbauen; der Zwei-Spieler-Modus des Vorgängers wurde dagegen ersatzlos gestrichen.

Die Präsentation ist mit den süßen Zwischengrafiken und der ständig besser werdenden Begleitmusik recht ordentlich ausgefallen, die Steuerung klappt sogar hervorragend. Ja, im Lauf der Zeit wird das zunächst arg schnarchige Spiel sogar immer stressiger und interessanter — wer des altbekannten Prinzips also noch nicht gänzlich überfrüssig ist, sollte den Beifüller ruhig mal eine Chance geben. (pb)

TINY SKWEEKS (LORICIEL)

LABYRINTH - KNOBELEI

64%	
„NIEDUCH“	

GRAFIK	55%
ANIMATION	62%
MUSIK	71%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	62%

FÜR ANFÄNGER

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST.-CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG



The Legend of

Robin Hood



Rund 800 Jahre nach seinem letzten Waldspaziergang erlebte der legendäre Nobel-Dieb kürzlich so eine Art dritten Frühling — mit zwei Kinofilmen, einem Iso-Spektakel von Millennium und diesem Sierra-Adventure. Aber erst jetzt kommt die wahre Härte...

Soll heißen, ohne Harddisk ist diese PC-Konvertierung mal wieder hart an der Grenze zur Unspielbarkeit! Immerhin klappten acht Disketten in der Box, und wer die alle eigenhändig wechseln muß, wird sehr bald zum glühenden Anhänger des Sheriffs von Nottingham. Leider ist die Situation auch mit Festplatte längst nicht optimal: Selbst wenn man die reichlich dürrtigen Sound-FX außer Betracht läßt, zerrt die zugegebun sehr hübsche Grafik mit ihrem Schnecken-tempo und den langen Nachla-dezeiten an der Geduld des Spielers: eine Turbokarte schafft da nur bedingt Abhilfe. Einzig die mittlerweile Sierry-typische Maus/icon-Steuerung kann rundum zufriedenstellen, und zwar sowohl im normalen Abenteuer-Betrieb als auch bei den eingestrennten Arcade-Sequenzen.

Okay, die technische Umsetzung ist also mehr oder weniger in die Hose gegangen — das soll uns aber nicht davon abhalten, einen Blick auf den Spielablauf zu werfen, denn der ist ja nun keineswegs schlecht: Die Story handelt bekanntlich zur Zeit der Kreuzzüge; von so einem christlichen Abenteuerurlaub kehrt Richard Löwenherz gerade zurück, als ihn der böse Ösi-Herzog Leopold entführt. 100.000 Goldstücke hat er sich als Preis für die Freigabe des Kings vorge stellt: Robin Hood will die Kohle nun mit Hilfe seiner edlen Waldläufer zusammenkratzen. Das sieht der Möchtegern-Thronfolger Prinz John wiederum gar nicht gerne, deshalb stellt er hier gemeinsam mit dem Sheriff von Nottingham auch die Gegenseite.

So richtig losgehn tu's dann in Robins Räuber-

höhle, die sich inmitten einer herrlichen 3D-Waldlandschaft befindet. Danit man darin nicht planlos umherirrt, steht schon sehr bald eine Begegnung mit der lieblichen

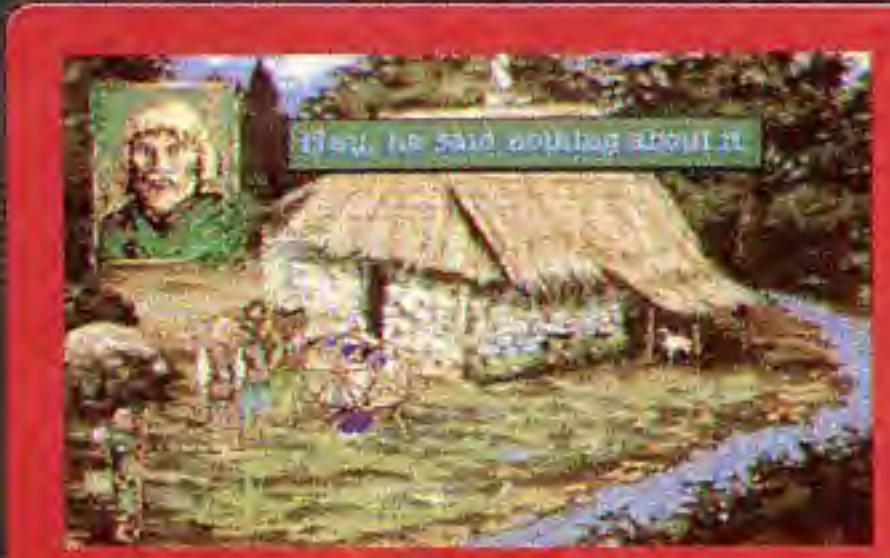
Maria am Programm, die dem Helden eine Landkarte spendiert. Darauf braucht man nur den gewünschten Zielort anzuklicken, um Robin schlagartig dorthin zu verfrachten. Glücklich angekommen überfällt er dann Geldboten oder befreit Gefangene aus der Burg; kurz, er tut alles, um schnellstmöglich ans Lösegeld zu kommen. Auch hierbei ist stets für den nötigen Überblick gesorgt, denn der aktuelle Stand an Punkten, Goldstücken und Gefolgsmenschen läßt sich jederzeit abrufen.

Aufgelockert wird die Sache von etlichen Puzzle- und Actionsequenzen, bei denen man z.B. einen Mönch im Stab-Kampf besiegen muß, damit er zwecks Verkleidung seine Kutte rausrückt. Oder man wagt eine Partie Mühle, wobei als Gewinn ein magischer Edelstein winkt, der das Trinken ohne Reue (sprich Vollrausch) ermöglicht. Natürlich herrscht auch an Gags kein Mangel, so trifft Robin etwa in einem alten Normannenkloster auf seine Sierra-Stallkollegen Larry & Patti — was wohl ausgerechnet die beiden in einem Kloster verloren haben?!

Ihr seht also: Robin Hood ist an sich kein übles Spiel, es wurde nur übel vom PC umgesetzt! (C. Borgmeier)



Schön...



sogar sehr schön...



...aber auch ganz schön langsam!

THE LEGEND OF ROBIN HOOD (SIERRA)

GRAFIK - ADVENTURE

62%
„TURBOPFLICHTIG“



GRAFIK	78%
ANIMATION	66%
MUSIK	74%
SOUND-FX	41%
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	60%

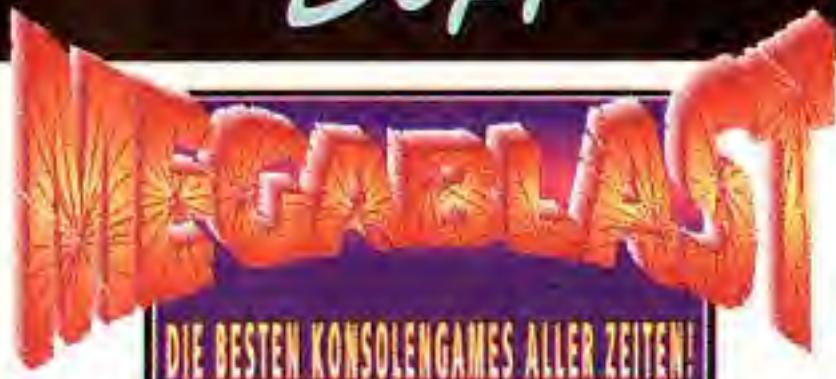
FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	8 <input checked="" type="checkbox"/> JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	

2 SONDERHEFTE

DIE IHR NICHT VERSÄUMEN DÜRFT

*Das Super-Doppel
Doppelt Super!*



über 80 Tests der besten
Videogames
aller Zeiten!

Hintergrund-Infos,
Entstehungsgeschichten
und technische Details
zu allen
Konsolen!

ein Riesen-Sonderteil mit
Tips, Cheats, Plänen und
Lösungen!

über 80 Tests der besten
Computer-Abenteuer
aller Zeiten!

Hintergrund-Infos,
Entstehungsgeschichten
und viel Wissenswertes
rund um Larry, Guybrush
und Co.!

ein Riesen-Sonderteil mit
Tips, Plänen und
Komplettlösungen!



**BEIDE AB
4. NOVEMBER
AM KIOSK!**



CONFLICT: KOREA

Einst lockte er unsere Eltern mit Filmen wie „Lawrence von Arabien“ oder „Doktor Schiwago“ ins Kino, heute möchte Omar Sharif jugendliche Computerfreaks zum Zocken verführen — so wandeln sich die Zeiten...

Als Filmheld hat uns der Mann mit dem Schlafzimmersblick allemal besser gefallen, kennt hierzulande doch kaum jemand die Regeln seines urenglischen Kartenspiels. Die besten Chancen haben da noch Skat-Profi's, prinzipiell läuft's beim Bridge nämlich nicht viel anders: Farben müssen bedient und können mit einem Trumpf gestochen werden, wobei zu Beginn jeder Partie ausgereizt wird, welche Farbe Trumpf sein soll und wieviele Stiche die Gewinnerpartei mindestens einsacken muß. Partei deshalb, weil zu jeder Bridge-Runde vier Spieler gehören, von denen immer die beiden einander Gegenübersitzenden



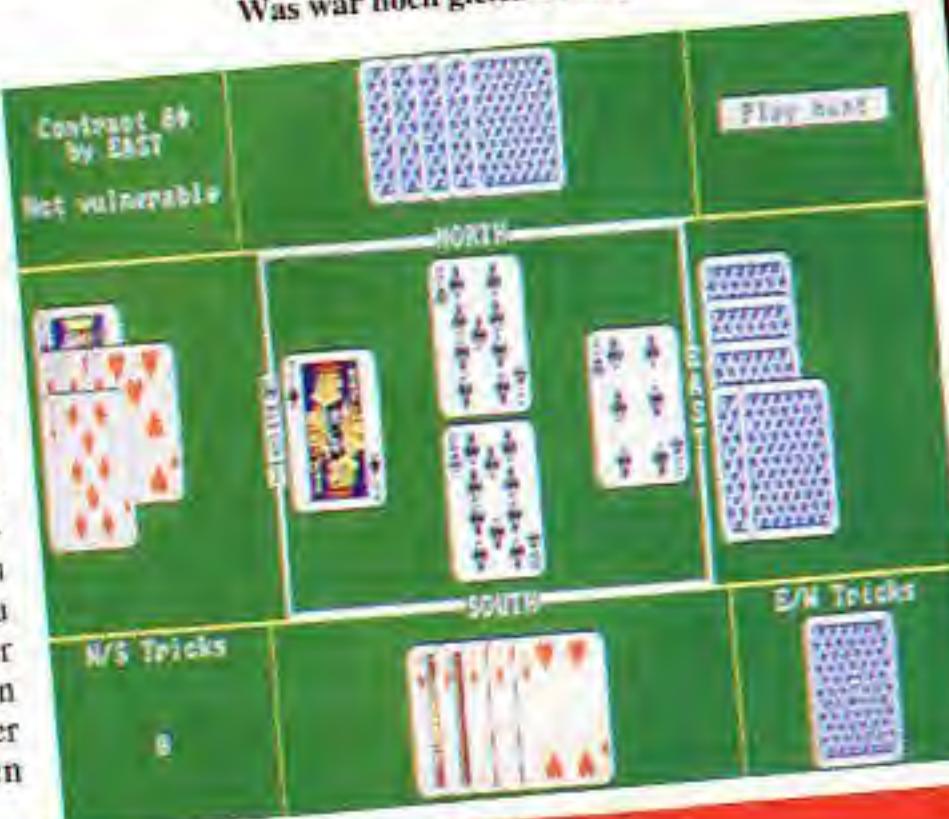
Wieder mal Strategie zum Abgewöhnen

notwendig. Daß nach wie vor noll Sound vorhanden ist, muß dem Programm vermutlich ebenfalls als Pluspunkt angerechnet werden...

Was hingegen an der neuen Aufteilung der Spielrunden in je zwei Order- und Ergebnisphasen (eine für Angriffe, die andere für die Bewegung der Einheiten) gut bzw. sinnvoll sein soll, bleibt im Dunkeln. Aber dafür sind die wechselnden Siegbedingungen umso klarer: Nach szene-

klick-Steuerung, kultiviert englische Sprachausgabe, jede Menge Spezialoptionen (Tutorial, bis zu vier menschliche Gambler, zwei Reiz-Varianten usw.) und ein etwas konfuses Handbuch, das z.B. wahrheitswidrig behauptet, Omar Sharif's Bridge liefe mit 512 KB. Somit kann das neue Game der auf Kartenzettel bzw. Brettspielumsetzungen spezialisierten Com-

pany Oxford Softworks in Deutschland also kaum einen Stich machen — na, Hauptsache Meisterzocker Omar hat für seinen Namen genug kassiert, um sich den nächsten Casinobesuch leisten zu können... (jn)



Was war noch gleich Trumpf?

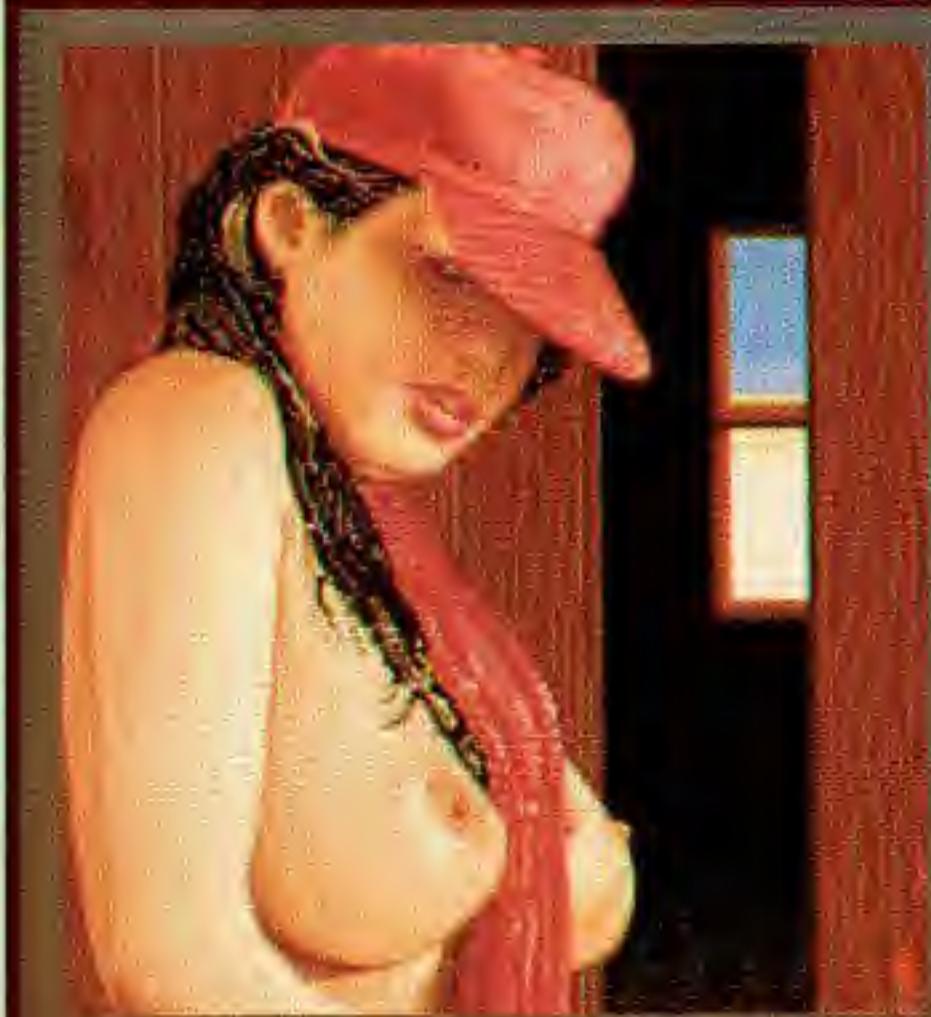
OMAR SHARIF'S BRIDGE (OXFORD SOFTWORKS)	
TEEKRÄNZCHEN - ZOCKEREI	
39%	
„NO, SIR!“	
GRAFIK	27%
ANIMATION	6%
MUSIK	-
SOUND-FX	45%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	41%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

man das entscheidende Gefecht gegen die Langeweile und den bei manchen Rechenoperationen deutlich in die Knie gehenden Amiga — und verliert. (jn)

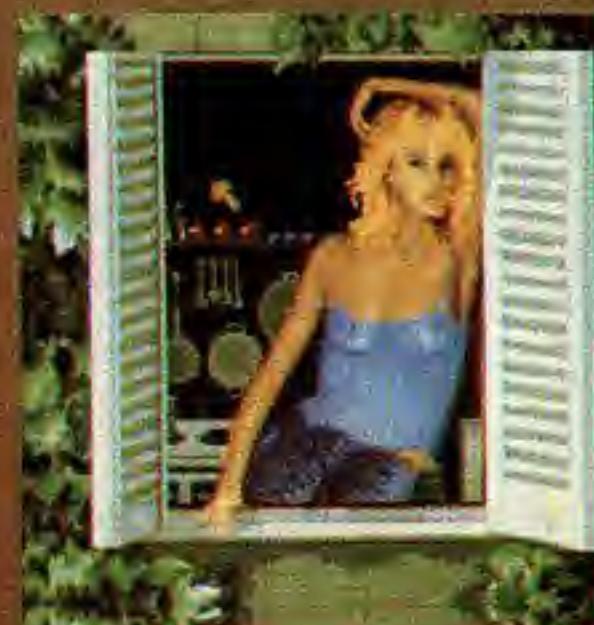
CONFLICT: KOREA (SSI)	
WABEN - STRATEGIE	
17%	
„ROHRKREPIERER“	
GRAFIK	19%
ANIMATION	5%
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	15%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

HOLIDAY MAKER

Es begab sich im Lenz des Jahres 1988, daß wir die deutschsprachigen Adventures im Lande zählten — und siehe, die Erde war weitgehend wüst und leer. Doch da sprach die Firma Software 2000: „Es werde Licht!“ Und oh meine Brüder, es ward Licht.



Holz vor der Hütte...



Wer würde da nicht gerne fensterln?

Heutzutage fahren Abenteurer ja praktisch monatlich reiche Ernte ein; da nimmt es nicht Wunder, daß der Lichtstrahl von einst nicht mehr gar so hell leuchtet — als spannendes Grafikadventure für Einsteiger geht der Ferienjob aber nach wie vor anstandslos durch: Beady Island ist eine hübsche Insel vor der amerikanischen Küste, weshalb der Spieler dort zusammen mit drei Freunden genüssam Sonne tanken will. Doch plötzlich sorgt ein mysteriöser Todesfall für Unruhe im Holiday-Camp; seltsam auch, daß ein Bekannter, mit dem man verabredet war, unauffindbar verschwindet. Noch viel seltsamer, daß of-

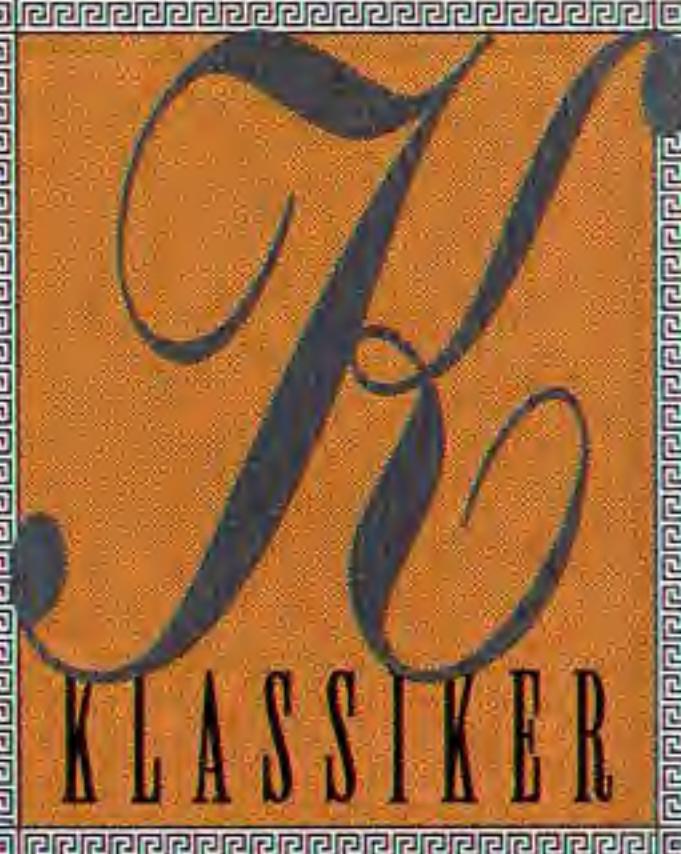
DIE EINIGEINIGE SENSATION WIRD DABEI JETZT GEMEINT, WIE RICHTIG SCHWIERIG ZU FINDEN. AUF EUDER LÄUFER ERSCHEINT EIN BLONDES, KURSCHES MÄDCHEN MIT FLEHSTEIN, AUS DEM EIN BEMÜHT UND FIESCH UND KREUZLICH VERSTÄRKTE IN EURE RÜSSEN ÖFFNET FREUDLICH ERKLÄRT, WIEHER EUDER REISEGESELL ETWAIS UNTISCHER RÖHMERTET DIRRSPEL DENS MÄDCHEN. KLAR, KENNTE IHN DEN KEVIL, MEIN FREUND THOMAS UND EIN ANDER WIE BRUDER. RHEB MO EH ZETZT IST! ICH BIN HEUTE PLEIN, KOMMT DOCH DRUPPEL, WERD' ALLE DIR SPÄL WIEDER HER! "

fenbar ein ortsansässiger Chemie-Multi in die Vorfälle verwickelt scheint! Überhaupt nicht seltsam ist hingegen, daß unsere Urlauber dem gefährlichen Geheimnis schon deshalb auf den Grand gehen müssen, weil sie längst mehr Aufmerksamkeit erregt haben, als gut für sie ist...

Was nun folgt, ist Detektivarbeit, wie man sie anno '88 weder von den gängigen Textadventures noch von den 3D-Frühwerken aus dem Hause Sierra kannte. Der Urlauber aus Plön ist vielmehr sowas wie ein reich illustrierter Roman zum Mitmachen, bei dem es nicht so sehr darauf ankommt, dieses oder jenes Item hier oder dort

zu verwenden. Stattdessen gliedert sich die Story in strikt voneinander getrennte Kapitel, die in festgelegter Reihenfolge über den Screen flimmern. Jeder dieser Abschnitte besteht aus einem großformatigen 2D-Picture von teils fotorealistischer Qualität sowie allerlei vorgegebenen, nach Lage der Dinge wechselnden Handlungsmöglichkeiten, die über eine Menüleiste zugänglich

sind. Aus diesen Kapiteln gilt es, den „Ausgang“ zu finden, wozu in der Regel gesunder Menschenverstand und genaues Studium der spannend zu lesenden Textmassen völlig ausreichen. Der fehlende Sound wurde dem Spiel angesichts der Power-Grafik gerne verziehen, daß das „Autorenteam“ Chris Folding-Hornschuh und Markus Frisch aber auf eine Save-Option verzichtete, sahen viele Abenteurer nicht so gerne. Verständlich: Wegen des relativ niedrigen Schwierigkeitsgrades ist der Fall zwar auch ohne Spielstände durchaus lösbar, aber dann und wann will man halt mal Pause machen. Keine Pause legten die Program-



mierer ein; noch während man ihr Erstlingswerk als deutsches Renommier-Programm für den Amiga feierte, folgte bereits „Die Stadt der Löwen“ — ein noch schönerer, noch atmosphärischerer aber auch noch „buchigerer“ Nachfolger.



Disco-Time!

Heute sind beide „Artventures“ (wie Software 2000 die Programme verkaufsfördernd getauft hatte) als preisgünstige Compilation unter dem Titel „Edition Vol.1“ zu haben; nur auf andere Systeme wurden sie erstaunlicherweise nie umgesetzt. Aber das soll uns nicht kümmern, immerhin dürfen die Freunde des CDTV seit letztem Jahr auch mit einem musikalisch aufgebohrten Holiday Maker in Urlaub gehen! (jn)



Sind wirklich schon wieder vier Monate ins Land gezogen, seit wir das letzte Mal neue Spielesammlungen vorgestellt haben? Fast möchte man es nicht glauben, denn arg viel hat sich am Markt der Sonderangebote zwischenzeitlich nicht getan. Was sich getan hat, erfahrt Ihr jetzt — wie immer alphabetisch geordnet...

CARTOON COLLECTION

Die Budget-Spezialisten von Codemasters geben ihre Jump & Runs ja von Natur aus schon recht billig her, aber wer hier zuschlägt, bekommt sogar gleich fünf Spiele für nur 79 Mäuse. Neben dem bereits klassischen Eierhüpfer **Treasure Island Dizzy** und der mittelprächtigen Elefanten-Hatz **CJ's Elephant Antics** finden sich auf den zwei Disks auch neue Titel wie etwa **Seymour goes to Hollywood**, das erst im letzten Joker getestet wurde (Gesamturteil: 53 Prozent). Die hierzulande gänzlich unbekannten Platform-Streiche **Slightly Magic** und **Spike in Transylvania** hauen inhaltlich in die gleiche Kerbe — alles hübsch bunt, aber sonst? Trotz der mitgelieferten fünf Poster muß man also nicht unbedingt zuschlagen; daß es obendrein keine deutsche Anleitung gibt, ist nur das Tüpfelchen am I.

DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES

Dizzy ist eindeutig das Zugpferd im Codemasters-Stall, dies ist bereits die zweite Compilation mit dem süßen Knudel-Ei. Für weitere 79,— DM stehen fünf brandneue Abenteuer am Programm — brandneu insofern, als es keines der Games in Deutschland als Einzelstück zu kaufen gab. Im gewohnten Actionadventure-Design präsentieren sich dabei **Spellbound Dizzy** und **Dizzy — Prince of the Yolk Folk**; der Tiefsee-Ausflug **Bubble Dizzy** ist dagegen ein Arcadegame reinsten (Unter-) Wassers, und mit **Panic Dizzy** und **Kwik Snax** ist der Eierkopf nun auch ins Reich der Schiebepuzzles vorgedrungen. Sonderlich originell sind die Spiele zwar allesamt nicht, aber da den zwei Disketten auch hier wieder fünf Poster beiliegen, könnte der Eiersalat zumindest eingefleischten Dizzy-Fans schmecken. Sofern sie mit der englischen Kurzanleitung klarkommen...



Dumbo läßt grüßen: CJ's Elephant Antics

Action à la Codemasters: Seymour goes to Hollywood



Deutschland-Premiere: Bubble Dizzy



Knobel-Premiere: Kwik Snax



HEAD TO HEAD

Bei Domark hat man an die vielen Amiga-Piloten gedacht und die beiden feinen Flugsimulationen **MIG-29 Super Fulerum** und **F-19 Stealth Fighter** zusammen in eine Box gesteckt. Für etwa 99 Mäcker steht Euch der Luftraum hier offen, auch eine deutschsprachige Anleitung für unerfahrene Himmelsstürmer fehlt nicht. Sicher, ein Preisschlager ist das Flieger-Doppel somit nicht gerade, andererseits hat sich speziell die Microprose-Simulation des amerikanischen Tarnkappenbombers ihren Joker-Hit seinerzeit redlich verdient. Domarks haus-eigener Sovjet-Vogel (der Nachfolger von **MIG-29 Fulcrum**) ist jedoch etwas zu actionlastig, um versierte Simulanten hundertprozentig überzeugen zu können. Das lustige Kopf-an-Kopf-Rennen hat also den Sprung in die Oberklasse um Haarsbreite verpaßt, die Entscheidung fällt im gehobenen Mittelfeld.

LINEKER COLLECTION

Hat nicht vor kurzem in Schweden ein kleines Fußballturnier stattgefunden? Richtig, die EM. Damit die Sache nicht ganz in Vergessenheit gerät, hat man bei Kixx nun vier Soccer-Games zusammengetragen; leider überwiegend steinalte. So konnten **International Soccer Challenge** und **Italy 1990** bereits vor gut zwei Jahren nicht überzeugen, inzwischen sind sie bestimmt nicht besser geworden. **Gary Lineker's Hot Shot** (bei uns „Littis Hot Shot“) macht auch keinen besonderen, aber von den gebotenen Action-Teilen immer noch den besten Eindruck, und das Management mit **Footballer of the Year 2** geht sogar ganz in Ordnung. Genau wie die mehrsprachige Anleitung (samt inzwischen längst überholtener EM-Tabelle) und der zivile Preis von 59.— DM für die vier Scheiben. Alles in allem mittelprächtig wie so viele echte Fußballspiele auch...

MEGA SPORTS

Hat nicht vor kurzem in Barcelona ein kleines Sportfest stattgefunden? Auch richtig, die Olympischen Sommerspiele. Da war bekanntlich Dabeisein alles, weshalb auch U.S. Gold nicht nachstehen wollte. Sämtliche Epyx-Olympiaden von **Summer Games 1 & 2** über **Winter Games** und **The Games: Summer Edition** bis hin zu den **California Games** sind hier in einer Box vereint — summa summarum macht das sieben Disketten mit über 30 Einzelveranstaltungen. Dass sich Digi-Athleten diesen Aufmarsch an Klassikern nicht entgehen lassen dürfen, ist damit wohl klar; zumal eine ausführli-



Gut getarnt ist halb gebombar:
F-19 Stealth Fighter



Damals in der UDSSR:
MIG-29 Super Fulerum



Der
Fußball
als
Schlaf-
tablette:
Italy 1990

ETRON 4-3 PUSTR 55 MA



The
Games:
Summer
Edition —
auch
heute
noch eine
der besten
Amiga-
Olympia-
den!

ALLE NEUEN COMPILATIONs AUF EINEN BLICK

Sommer-
Sport:
Califor-
nia Games

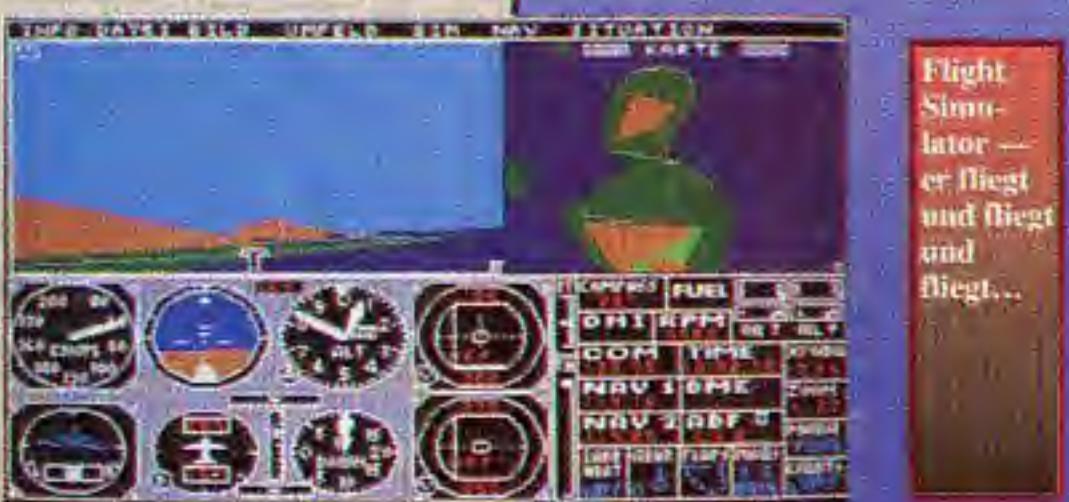


Jackteo

Ray-D-O

00:55

888888



Flight
Simu-
lator —
er fliegt
und fliegt
und
fliegt...

CARTOON COLLECTION
DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES
HEAD TO HEAD
LINEKER COLLECTION
MEGA SPORTS
SCENERY COLLECTION: G.B.

BEWERTUNG	PREIS DER SPIELAUSGABE	PREIS		HERSTELLER	ART
		DER SPIELAUSGABE	DES DISKS		
SCHWACH	5	79,- DM	79,- DM	CODEMASTERS	GESCHICKLICHKEIT
MITTEL	5	79,- DM	79,- DM	CODEMASTERS	MIXTUR
GUT	2	99,- DM	99,- DM	DOMARK	SIMULATION
MITTEL	4	59,- DM	59,- DM	KIXX	SPORT
SUPER	5	79,- DM	79,- DM	U.S. GOLD	SPORT
MITTEL	3	119,- DM	119,- DM	SUBLLOGIC	SIMULATION

che deutsche Anleitung beiliegt. Und jetzt haltet Euch fest: Geradezu lächerliche 79 Märker wollen die goldigen Jungs nur für ihr sportliches Großereignis haben! Wo sonst kommt man sooo billig an sooo viele Goldmedaillen?

SCENERY COLLECTION: G.B.

Diese Compilation hat Sublogic ausschließlich für die Besitzer ihres „Flight Simulator“ zusammengestellt, der Rest der Menschheit wird mit den drei Zusatzdisks für den ebenso klassischen wie hochkomplexen Flugi kaum etwas anfangen können — ohne Hauptprogramm bleibt man hier am Boden. Für stolze 119,— DM ist die Erkundung des Britischen Inselreichs angesagt, die Route führt über England, Wales, Schottland, Irland und Orkney bis zu den Shetland-Inseln. Was man unterwegs zu sehen bekommt, unterscheidet sich freilich nur in Nuancen vom Wust der unzähligen anderen Scenario-Disks, die für diese Simulation erhältlich sind. Das ist aber weniger das Problem, hier geht's vielmehr um die Kohle: Einzeln sind die Erweiterungen für knapp 60 Steine pro Stück zu haben, der Sparfaktor hält sich hier also in engen Grenzen.

Zum Abschluß noch ein Wort zu zwei Compilations, die außer Konkurrenz laufen: Amiga Power Pack Tools und Amiga Power Pack 4.0 Grafik von Markt & Technik. Es handelt sich dabei um Sammlungen, die für jeweils 79,— DM eine ganze Reihe kleiner Anwendungen bieten. So findet man bei den Tools unter anderem einen Texteditor, Disk-Monitor, Virus-Checker und ein Kopierprogramm; mit dem Grafik-Pack lassen sich dagegen 3D-Körper, Fractale, Bobs und Bootblockbilder erstellen. Im PD-Bereich sind jedoch Programme ähnlicher Qualität weit billiger zu haben, weshalb wir unsere Empfehlung leider verweigern müssen. Wir empfehlen Euch stattdessen die Lektüre unseres nächsten Compilation-Specials — wer weiß, vielleicht ist ja in acht Wochen genau die Sammlung dabei, auf die Ihr schon Euer Leben lang gewartet habt? (ml)

Die Budget-Bühne



Billige Soft ist immer gut, Raubkopien weniger — also woher nehmen und nicht stehlen? Compilations, klaro. Aber muß man unbedingt gleich mehrere Games kaufen, wenn man doch eigentlich nur eines will? Man muß nicht!

Schließlich sind die Hits von gestern heute oft zum Schmunzelpreis zu haben, sei es als Budgetausgabe oder als verbilligte Originalversion. Wir haben uns durch die Kataloge gewählt, um Euch ein paar besonders preis- und empfehlenswerte Highlights kurz in Wort und Bild vorstellen zu können — gut, gell? Noch besser ist aber, daß Euch die Budget-Bühne von nun an in loser Folge des öfteren über den Weg laufen wird.

Für kluge Köpfe

Wer hätte gedacht, daß **Bard's Tale III** mittlerweile für lumpige 33,— DM zu haben ist? Dank Star Performers ist der Höhepunkt der Bardensaga mit seinen unbegrenzten Save-Möglichkeiten, dem feinen Automapping und einer deutschen Anleitung nun auch für weniger betuchte Monster-Metzger erschwinglich. Oder wollt Ihr lieber ins Ölgeschäft einsteigen? Auch dazu braucht man neuerdings kein J.R. Ewing mehr zu sein, denn 19 deutsche Dollars genügen, um sich **Oil Imperium** zuzulegen. Für diesen Vorzugspreis trennt sich Top Shots von der betagten Hit-Wirtschaftssimulation: eine deutsche Anleitung gibt's obendrein. Die fehlt beim Sonderangebot von Mindscape zwar, ansonsten ist es aber wortwörtlich wasserdicht — für die Heuer von 49,— DM bekommt Ihr **Das Boot**, die (komplett englische) „German U-Boot Simulation“. Und von Action 16 kommt schließlich ein ganzer Haufen Erweiterungsdisketten für jeweils 29,— DM, nämlich die beiden **Falcon Mission Disks**, die **Sim City Architecture Disks** (1 MB erforderlich) sowie der **Sim City Terrain Editor**.

Für flinke Finger

Die Freunde gut geölter Joysticks werden natürlich ebenfalls bedient, etwa mit Ancos Superklassiker **Kick Off 2**. Das bis heute richtungsweisende Soccergame ist komplett deutsch für lächerliche 19,— DM zu haben; die englische Erweiterungsdisk **Giants of Europe** kostet noch mal 24 Mäuse. Auch bei **D/Generation**, dem brandneuen Action-Adventure von Mindscape kommt Ihr jetzt bereits für 49 Steine zu tagelangem Spielspaß — beim Test im letzten Heft hat das Teil noch das Doppelte gekostet! Schon älter, aber deshalb nicht schlechter ist die **New Zealand Story**; dank Hit Squad hüpfst der muntere Kiwi-Held nun für sparsame 24,— DM über die Plattformen. Mit **R-Type** hat Hit Squad einen weiteren Spitzentitel im Angebot, der ebenfalls nur 24,— DM kostet. Wahnsinn, immerhin ist dieser Oldy ein Klassiker unter den Amiga-Klassikern und auch heute noch eines der allerbesten Ballerspiele überhaupt. Und weil wir gerade bei klassischen Ballerknallern sind, wie wäre es da noch mit **Turrican 1 & 2**? Der Ur-Turri ist bei Kixx für 29,— Märker zu haben, sein Nachfolger bei Top Shots sogar bereits für magere 19,— DM. Na, war das nicht eine feine Veteranen-Parade? Fortsetzung folgt demnächst in diesem Theater... (jn)

Von nun an geht's bergauf: Immerhin reichte es im letzten Heimspiel für ein knackiges 3:3 gegen den Viertplazierten — und das trotz der Sperre von Big Mike! Ich sag's ja, Bosse braucht kein Mensch...

Zu Michaels Ehrenrettung sei jedoch zugegeben, daß es um ein Haar in Haar dennoch schiefgegangen wäre. Aber glücklicherweise durften knapp 8.000 begeisterte Zuschauer dann miterleben, wie in buchstäblich letzter Minute der erlösende Ausgleich von Gittis göttlichen Waden zwischen die Holzbeine des gegnerischen Tores tropfte. Fast wie damals bei der EM gegen die GUS! Die übrigen Treffer landeten übrigens Ossi und Regnet; zwei „Tref-

fer“ ganz anderer Art teilten wiederum Gitti und Mad Max aus, die dafür Gelb sahen. Bei Mäxchen war's das vierte Mal, weshalb er in der nächsten Auswärts-Partie gegen die Wolfschrecks gesperrt ist.

Auch sonst haben wir einige Sperren und Verletzungen zu beklagen (siehe Mannschaftsaufstellung), den Verlust von 200.000 DM aus der Vereinskasse (Ihr wolltet ja unbedingt die halbe Mio Kreditlast verringern, weshalb unser

Kontostand auf mickrige 88.000 Mäuse zusammengeschrumpft ist) sowie ein paar erboste Fans, die über den Eintrittspreis von 12 Steinen lamentieren. Soll doch ruhig sein, das geizige Pack — immerhin haben wir das Unentschieden mit 100 Prozent Einsatz erspielt! Und auch vor den Wölfen fürchten wir uns nicht, zumal Ihr uns hoffentlich wieder mit Rat und Tat zur Seite steht:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position?

Pro Spielfeld-Quadrat bitte nur ein Spieler!

3) Möchtest Du einen Spieler vom Transfermarkt kaufen?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Eintritt ist egal, denn nächstes Mal scheffeln die Schreckwölfe.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?

200.000 Mäuse würde die Bank nun wieder rausrücken...

Paarungen: 15. Spieltag

Wurm. Wolfschreck	—	FC JOKER
Hardball Killers	—	Bummico
Bodo Tiltiners	—	Hammerfoot
Indianerbones	—	Opafun
Berlin East/West	—	Austerwitz
Maniac Menschen	—	Un. Hofftschwer
AMS	—	Raschmehr
Might & Matschig	—	Blue Beiß
Dragonfight	—	Playpower
Langohrer SK	—	Battle Kumpans

Ergebnisse: 14. Spieltag

FC JOKER	—	Might & Matschig 3:3
Opafun	—	Un. Hofftschwer 1:1
Dragonfight	—	Maniac Menschen 1:2
Battle Kumpans	—	Wurm. Wolfschreck 4:0
Austerwitz	—	AMS 4:1
Hammerfoot	—	Indianerbones 6:0
Blue Beiß	—	Bodo Tiltiners 3:2
Bummico	—	Langohrer SK 4:0
Raschmehr	—	Hardball Killers 6:0
Playpower	—	Berlin East/West 2:2

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Stärke	Wert (DM)	Pos.
1 Brork	Tor	28	36	180.000
2 Wunderlich	Tor	—	v.	150.000
3 Schlimmel	Abw	23	49	470.000
4 Bröselmair	Abw	17	28	320.000
5 Joker	Abw	—	g.	190.000
6 Nettelbeck	Abw	—	v.	220.000
7 Freckmann	Abw	19	22	60.000
8 Ponikwar	Mit	12	8	260.000
9 Regnet	Mit	11	26	220.000
10 Celal	Mit	15	g.	190.000
11 Magenauer	Mit	13	35	250.000
12 M. Labiner	Mit	—	47	290.000
13 Dzierzynski	Ang	3	26	140.000
14 Stein	Ang	—	14	100.000
15 B. Labiner	Ang	9	29	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösungssumme
Knälldöser	Mit	21	279.500 DM

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1 Maniac Menschen	24:4	37:15
2 Un. Hofftschwer	21:7	37:19
3 Opafun	19:9	31:13
4 Might & Matschig	18:10	25:17
5 Hammerfoot	17:11	37:15
6 Berlin East/West	16:12	25:22
7 Battle Kumpans	15:13	27:22
8 Bummico	15:13	27:22
9 Blue Beiß	15:13	21:20
10 FC JOKER	14:14	24:29
11 Indianerbones	14:14	21:34
12 Bodo Tiltiners	13:15	27:23
13 Wurm. Wolfschreck	13:15	26:29
14 Langohrer SK	12:16	20:28
15 Raschmehr	11:17	29:30
16 Austerwitz	11:17	26:31
17 Playpower	11:17	18:30
18 AMS	8:20	14:27
19 Dragonfight	7:21	13:34
20 Hardball Killers	6:22	14:39



Versand Service GmbH

Amiga

1809 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	82.90	LIFE & DEATH 1 MB	59.90	TUXI CG TURBO	29.90
ADAMS FAMILY DT. ANL.	65.90	LURKIS GOLF - MUR MIT FESTPLATTE -	79.90	4D SPORTS BOXING	29.90
AUFT H THUNDERHAWK DT	83.90	LIVERPOOL DT. ANL.	59.90	ADV. DESTROYER SIMULATOR	29.90
AIRBUS 320 DT. 1 MB	99.90	LOOM KOMPL. DT.	69.90	ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29.90
AIR LAND SEA KOMPL. DT. ANL.	79.90	LODOS OF THE RINGS DT. 1 MB	69.90	ARKANOID 3 REV. OF DOH	24.90
ING. 640 AT&T SUB INDO 500 F16 INT	79.90	LOST TREASURES OF INFODOM 20 TITEL	199.90	AUSTERLITZ	24.90
AIR WARRIOR 1 MB	79.90	LOTUS TURBO 2 DT. ANL.	59.90	AWESOME 1 MB	24.90
AGONY DT.	59.90	LUKE OF TEMPTRESS 1 MB ANL. DT.	69.90	MIRRORMAN 3 PSYGNOSIS	29.90
AMBERSTAR 1 MB KOMPL. DT.	79.90	M11 TANK PLATOON DT	72.90	BARD'S TALE 3 DT. ANL.	29.90
AMONG GAME CREATOR KOMPL. DT. VERSION	109.90	MADDOG WILLIAMS DT. ANL.	59.90	BATMAN THE MOVIE	29.90
AMOS COMPILER	69.90	MAD TV 1 MB KOMPL. DT.	75.90	BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29.90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	59.90	MAD TV DATA DISK KOMPL. DT.	29.90	BATTLECOMMAND	29.90
APOLYA DT. ANL.	69.90	MAGIC POCKETS DT.	59.90	BEACH VOLLEY	29.90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59.90	MARCH UNITED EUROPE DT.	59.90	BILLARD SIMULATOR 2	19.90
ARENA DT. ANL. 1 MB	59.90	MARIA MANSION KOMPL. DT.	69.90	BLOODWYCH	29.90
ASHES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	85.90	MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75.90	BRIGADE COMMANDER	29.90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB	79.90	MEGA SPORTS DT. ANL.	63.90	BUBBLE BOBBLE	29.90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERSION 1 MB	75.90	MEGATRAVELLER 2 DT. ANL.	75.90	BUDDOHHAN	29.90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. + MD	75.90	MIGHT & MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT	72.90	CADAVER	29.90
BATTLESHIP DT. ANL.	65.90	MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB	78.90	CELECA GT 4 RALLEY	29.90
BATTLESHIP DATA DISK DT. ANL.	49.90	MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90	CELESTRIUM SET OF ROME DT. ANL.	29.90
BIRDS OF PREY DT. 1 MB	75.90	NUKAKU COLLECTION DT. ANL.	54.90	CHASE H. Q.	19.90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION	109.90	NOVA 3 1 MB	59.90	CHUCK YEAGERS 2.0	29.90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59.90	OUTRUN EUROPE DT.	59.90	COCODNAME ICEMAN - SIERRA - 1 MB	29.90
BLACKGOLD KOMPL. DT.	59.90	PANZERBATTLES 1 MB	59.90	COLONEL'S REQUIET - SIERRA - 1 MB	29.90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	59.90	PARASOL STARS DT. ANL.	63.90	COMBO RACER	29.90
BUCK ROGERS E. MATRIX CUBED 1 MB -	59.90	PATRIOTIC KOMPL. DT. 1 MB	73.90	CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	29.90
BUZZIESUGA MANAGER PRO. KOMPL. DT	59.90	PEGASUS DT.	59.90	DAILY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE	29.90
CADDYVIEW NEW LEVELS DT.	59.90	PERFECT GENERAL 1 MB	73.90	DEADLINE INFODOM	29.90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59.90	POGA GOLF COURSE DISK DT. ANL.	59.90	DEFENDER OF THE CROWN	29.90
CARLEWS DT. ANL.	59.90	POA TOUR DISK INCL. COURSES DT. ANL.	39.90	DEUTERO 1 MB	29.90
CENTURIA DT. ANL. 1 MB	69.90	POINBALL DREAMS DT. ANL.	63.90	DOUBLE DRAGON 2	29.90
CHAMPIONS COMPILATION	59.90	PIRATES DT.	63.90	DOUBLE DRAGON 3	29.90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69.90	PLAN 9 FROM OUTTER SPACE DT. ANL. 1 MB	73.90	E-MOTION	29.90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	69.90	POLICE QUEST 3. 1 MB KOMPL. DT	73.90	E.L.F.	29.90
CIVILISATION 1 MB DT. VERSION	75.90	POOL OF DARKNESS 1 MB	65.90	ENCHANTER - INFODOM	29.90
COOL CROCHETING DT. ANL.	59.90	POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL.	39.90	F115 COMBAT PILOT	29.90
COOLAI 1 MB	59.90	POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90	FERRARI FORMULA 1	29.90
CONFLICT KOREA 1 MB	59.90	POPULOUS 3 SCENERY - CHALLENGE - DT. ANL.	65.90	FINAL FIGHT	29.90
CONQUESTATOR KOMPL. DT.	59.90	POWERMONGER DATA DISK DT.	29.90	FIRST SAMURAI DT. ANL.	29.90
CONQUESTADOR DATA DISK DT. ANL.	39.90	PREMIERE DT. ANL. 1 MB	65.90	FLIGHT OF INTRUDER 3 MB DT. HANDBUCH	29.90
CONQUEST OF THE LONGHORN 1 MB	59.90	PROJECT X DT. ANL.	59.90	GAUNTLET 3	29.90
COVER GOLF STRIP POKER	65.90	RUSH OVER DT. ANL.	59.90	GHOSTBUSTERS 2	29.90
COVET ACTION 1 MB DT. ANL.	72.90	RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	65.90	GO FOR GOLD SOMMER SPIELE	29.90
CRAYZ CARZ 3 DT. ANL.	59.90	RAMBOW COLLECT DT.	78.90	GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29.90
CREEPERS DT. ANL. +	69.90	RALF GLAU EDITEIN KOMPL. DT	49.90	HARD DRIVIN 2	29.90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	59.90	REALMS DT. ANL.	69.90	HITCHHIKERS GUIDE INFODOM	29.90
CURSE OF ENCHANTMENT DT. ANL. 1 MB *	65.90	RED BARON 1 MB DT. ANL.	70.90	HONDA R.V.F.	29.90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	65.90	RED ZONE DT. ANL.	59.90	IMPERIUM DT. ANL.	29.90
DAINE QUEEN OF KRYNN 1 MB	75.90	REGENT KOMPL. DT. 1 MB	79.90	INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29.90
D-E GENERATION DT. ANL.	54.90	REISKY WOODS DT. ANL.	79.90	INTERNATIONAL KARATE PLUS	29.90
DAS SCHWARZE AUGE	59.90	ROBOCOP JAMES POND 2 DT. ANL.	59.90	ISHIBOO	29.90
DEIE SCHICKSALSQUERGE 1 MB KOMPL. DT.	75.90	ROBOCOP 2 KOMPL. DT.	59.90	ITALIA 90 SOCCER	29.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	65.90	ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	65.90	JACK NICHOLS GOLF 1 MB	29.90
DINOSAUR KOMPL. DT.	65.90	SCENARIO - THEATRE OF WAR - KOMPL. DT. 1 MB	65.90	JAMES POND UNDERWATERAGENT	29.90
DOJO DAN DT. ANL.	47.90	SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	65.90	JUPITER'S MASTER DRIVE	29.90
DRIVE KOMPL. DT. 1 MB	69.90	SHADOWLANDS DT. ANL.	65.90	KINGS QUEST 1 1 MB	29.90
DRIVE & ICE KOMPL. DT.	65.90	SIMPSONS DT. ANL.	65.90	KINGS QUEST 2 1 MB	29.90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65.90	SOCER STAR COMPILATION	65.90	KINGS QUEST 3 1 MB	29.90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. 1 MB *	75.90	SOUL CRYSTALL KOMPL. DT.	65.90	KLAIR	29.90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72.90	SPACE M.A.R. KOMPL. DT. 1 MB	75.90	LAST NINJA 2	29.90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	65.90	SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	65.90	LAST NINJA 3 DT. ANL.	29.90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65.90	SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	65.90	LEATHER GOODE OF PHOBIE INFODOM	29.90
GOURME DT. ANL.	65.90	STARBYTE NO.1 COLLEC. KOMPL. DT.	75.90	LEMMINOS	29.90
GOOGS DT.	65.90	STARBYTE SUPER SOCCER KOMPL. DT.	65.90	LEMMINOS STAND ALONE 100 LEVELS	29.90
GOLF MICROPROSE DT. 1 MB	65.90	STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	65.90	LOWBARD RAD RALLEY	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65.90	STEKENBERGER HOTEL KOMPL. DT.	65.90	LODGS OF THE RISING SUN	29.90
GREAT COURTS DT.	65.90	STONE AGE DT. ANL.	65.90	MAGIC LAND DIZZY	29.90
GUY SPY 1 MB	65.90	STORM WINTER DT. ANL.	65.90	MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29.90
HARPOON 1 DT. ANL.	75.90	STRIKE FLEET DT.	65.90	MEGA LO MANIA KOMPL. DT. 1 MB	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	45.90	STRIKER DT. ANL.	65.90	METAL MASTERS	29.90
HENDALL DT. VERSION 1 MB	75.90	TEAM VANNEE 2 DT. ANL.	75.90	MIDNIGHT RESISTANCE	29.90
HEXIMA KOMPL. DT. 1 MB *	65.90	- PACIFIC ISLANDS 1 MB DT. ANL.	54.90	MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
HODON DT. ANL.	65.90	TERMINATOR 2	65.90	MIG 29 FULCRUM	29.90
HOMAINE 1 DT. ANL.	65.90	THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	65.90	M.U.D.S. KOMPL. DT.	29.90
HORNYS 1 DT. ANL.	65.90	THEIR FINEST HOUR MISSION 1	65.90	MYSTICAL	29.90
INDIANA JONES 3-DV 1 KOMPL. DT.	65.90	THEIR FINEST HOUR MISSION 2	65.90	N. AM. - VIETNAM 1 MB	29.90
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	65.90	VIDEOKID	65.90	NTW ZEALAND STORY	29.90
ISHAK DT.	75.90	VIKING FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	65.90	NORTH & SOUTH	29.90
JAMI WHITE SNOKER DT. ANL.	65.90	WROOM DT. ANL.	65.90	OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	29.90
JAGUAR KUZZI DT. ANL.	65.90	WROOM DATA DISK DT. ANL.	65.90	PAKMANIA	29.90
ZM POWER DT. ANL.	65.90	WARRIORS OF REVENGE 1 MB	65.90	PANO	29.90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65.90	WARRORDS	65.90	PAPERBOY 1.2	29.90
JOHN MAGDEN FOOTBALL DT. ANL.	65.90	WAYNE GRETZKY'S ICEHOCKEY 1 MB	65.90	PLANETFALL	29.90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	65.90	WETTER DAS -	65.90	PLOTTING	29.90
KNIGHTS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.	65.90	WING COMMANDER 1 DT. ANL. 1 MB *	79.90	POKER STAR 17 & 4 KARTENSPIELE	29.90
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB	65.90	WINTER CHALLENGE - THE GAMES - 1 MB *	65.90	POKEI QUEST 1 1 MB	29.90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	65.90	WINTER SUPER SPORTS 12 DT. ANL.	65.90	POKEI QUEST 2 1 MB	29.90
LAWRA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - 1 MB*	79.90	WINTER KOMPL. DT.	65.90	POKEI QUEST 3 1 MB	29.90
LEANDER DT.	65.90	WILKIDI DT. ANL.	65.90	POKEI QUEST 4 1 MB	29.90
LEGEND DT. ANL.	65.90	W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65.90	ROLLING RONNY	29.90
LEGEND OF FARROW KOMPL. DT.	65.90	ZAB MC KRAKEN KOMPL. DT.	65.90	SAINT DRAGON	29.90
LEMMINGZ 2 DT. ANL. 1 MB *	65.90	ZOOL DT. ANL. 1	65.90	SCRAMBLE SPIRITS	29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00

Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.<

Der Joker-Index – Alle Tests im Jahresüberblick

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

KLEINanzeigen

SUCHE HARDWARE

Suche Festplatte für Amiga 500, bitte bis zu 350 DM. Nach Möglichkeit im Raum SW. Ruf an: 06346/5437 (Frank).

Suche A500-Gehäuse ohne Inhalt. Rainer Benninger, Modensamnstr. 32, 5000 Köln 80. Tel. 0221/698492

Suche Light-Phaser und Software für Amiga 500. Möglichst billig! Jens Bohrmann, Fehlstr. 57, D - 5701 Plettenberg.

Suche Netzteil für A500. Zahlre 60 DM, 100% OK; Fax: 07425/1812; Tel.: 07425/6658

Suche Monitor für Amiga 500, zahlre 60 bis zu 200 DM; und Amiga 500 mit Zubehör für 200-300 DM; 0669/38375 (nicht vor 14 Uhr anrufen)

Suche dringend PC (386er) mit Monitor und VGA-Karte. Festplatte mind. 40 MB; Angebote an Andreas Porodko, Miealgasse 41, A - 3100 St. Pölten

Alles mal herhören! Suche kaputte Hardware aller Art. Unbedingt umsonst! Schreibt an René Esselmeister, Großmarktstr. 4A, A - 1232 Wien

Suche billig externes Laufwerk für Amiga 500 bis zu 120 DM; Tel. 0639/473/45394 oder Andreas Frasenelli, Weingartnerstr. 39, 39022 Altenburg/Italien! Sichere Antwort!

Suche für A500 Scanner mit Software und 100% OK. Bitte zu dem von Dir festgelegten Preis dazu: orig. Die Kathedrale im Verpackung. Bitte schriftlich an René Natzmer, Bodelwitzer Weg 27, D - 6840 Pössneck/Thür.

Suche A2000 in der einfachsten Ausführung, evtl. mit 2MB Speicher oder 2. Laufwerk. Wer so ein Gerät zu verkaufen hat, der möggl diese Nummer wählen: 089/282637 (Preis nach VB!)

Stopt! Suche dringend Gameboy. Wenn möglich mit Spielen. Ruf an: 05032/61713

Suche guten, unbeschädigten Farbmonitor für Amiga 500. Zahlre bis 300 DM. Jan Mauric, Jahnstr. 8-10, 8360 Deggendorf

Wer kann mir ein externes 3,5" LW für 28 DM u. 200 gS verkaufen? Nur 100% OK. Wenn Ihr eines habt und es verkaufen wollt, schreibt mir, die Rechnung für's Porto schickt gleich mit. Mark Rehbecker, Schlossbergstraße 28, A - 5620 Schwarzenbach, Tel. 0641/6563 (ab 16 Uhr)

Suche Amiga 500 (100% OK) mit 1MB, TV-Modulator und Zubehör. Zahlre 600-700 DM. Angebote an Christian Schmidt, K.-Rasmussenstr. 4, D - 2520 Rostock 21

Suche günstigen Amiga 500 (100% OK). Preisklasse bis 400 DM oder nach VB. Verkaufe auch Game Boy-Spiele F1 50 DM, Ghostriders II 60 DM und Turtles I 50 DM. Alle 100% OK, Sven Fliegels, Block 9447, Goettinger Bogen, D - 4000 Halle-Neustadt

Tausche C64+ Floppy, Datenträger, Monitor, Maus, Drucker, viele Spiele, Buch, Joysticks, Lernprogr., Textverarbeitungs- und Malprogramme. Leertisks gegen funktionsfähigen Amiga 500 mit Monitor. Tel. 08621/3743

Suche Festplatte für Amiga 500. Erweiterbar und mindestens 20 MB bereits vorhanden. Preisgünstig. Tel. 0209/582505 (Björn)

Dringend! Amiga 500 (m. 1MB) preiswert zu kaufen gesucht! Top-Zustand bitte! Angebote an Tilman Kleinum, Friedrich-Hegel-Str. 10, D - 8027 Dresden

Suche für Amiga 500 billige Festplatte; auch gebraucht! Stephan Pellegrini, Schizerstr. 16, CH - 8610 Uster

Suche externes Diskettenlaufwerk für Amiga 500; muss 100% in Ordnung sein. Bitte bis zu 60 SFr. Bin werktags ab 17:30 Uhr erreichbar unter Tel. Schweiz/061654/601 oder schreibt an Domenico Tufano, Salmenweg 5, CH - 4019 Basel;

Suche Zubehör zum A500, wie Zweitlaufwerk, Monitor, Maus, Action-Replay, Bücher, Festplatte, Drucker, Speichererweiterung usw. Aber auch Software (nur Originale oder PD). Kaufe evtl. auch Komplettanlage A500 bis 2000 bei besonders preisgünstigem Angebot.

Tel. 0641/84874 (Karl-Heinz), mögl. nachmittags anrufen!

Suche dringend Speichererweiterung für Amiga 500, würde Dir bis höchstens 40 DM zahlen! Wer hat eine für mehr? Bitte schriftlich an Sebastian Seidel, Gubener Str. 40, D - 1034 Berlin

Schüler sucht Computerschrot, kann nur Porto übernehmen! 05192/6857

Suche Amiga 500 mit Farbmonitor und 1 MB Speichererweiterung (evtl. auch Zubehör) für ca. 500 bis 650 DM; 06295/1237, Marco Fendt, Löffelweg 3, 8901 Henningen

Armer Schüler sucht billig Amiga 500, wenn mögl mit HF-Modulator. Bitte macht mir Angebote, VB 300 DM, André Kärner, Kolnne 10, D - 5000 Köln-Deutz

Suche defekten 500 Plus sowie C-64, zahlre Porto und Versand; Heinz Rothenbächer, Silcherstr. 5, 5000 Köln 30

Suche 5 1/4"-Laufwerk und Speichererweiterung auf 2-3 MB für Amiga 500. Angebote an Thomas Braun, Nullhausenweg 4, 5509 Thalfang, Tel. 06304/1408

Suche defekten Amiga 2000, A500, Laufwerk, Monitor, Drucker für eine Gruppe behinderter Jugendlicher. Zahlre pro Teil bis 100 DM + Porto. Suche auch Programme; Michael Schenk, Grüner Weg 20, 3500 Kassel

Intakte Laufwerke Amiga 500 zum internen Einbau gesucht, auch größere Mengen. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

Hilfe! Suche dringend 512 K oder 2118 für A1000. Verhandlung um Telefon. Habt Meldet! Tel. 02368/3774 von 17-19 Uhr

Hello Amiga-User! Ein hilfloser Bastler sucht nicht mehr gebrauchte (auch defekte) Hardware: alle Amigamodelle, Floppies, Festplatten, Joysticks, Mäuse... Biete je nach Zustand bis 25 DM (bei noch funktionierenden Geräten auch mehr)! Mark Gäßner, Nr. 9, D - 8251 Nimitz

BIETE HARDWARE

Verk. A500, 1 MB, Super-Laufw., Limited Graffiti-Mouse + norm. Maus, 105 Disks, 9 Original-Spiele, Mon. 1084S, viel Zubehör für nur 1850 DM (NP 2240 DM) oder tausche geg. 386er (25-33 MHz) mit VGA u. Mon.; Tel. 06341/4808

A500 1.2 + 2.5 MB intern + Maus + Joy + Freezer (MK III) + Soundsampler Golem m. Software + 20 Originale + Literatur (AJ) + Drucker m. Papier + Monochr. Mon. m. Full + HF-Modulator + Scartstecker + 50 Leerdisketten m. Boxen; Preis 1500 DM, Tel. 0919/66674

Verkaufe Amiga 500 m. 1MB; Monitor 1084S, Diskettenbus m. 60 Disketten, Mon., Staubbecher, WB L3, Amiga-Basic 1.3, drc. Bücher für ganze 990 DM, Tel. Greifswald/898286

Ich verkaufe meine 1 Jahr alte Amiga-Mouse! 1 A Zustand. Au Meistereien zu verkaufen (Mindestgebot 15 DM); Tel. 06422/4503 (Christiane)

Verkaufe 2 Festplatten für Amiga 2000! 20 MB + 50 MB + Controller A2090 Autobooting; VB 650 DM; Tel. 0251/778885

Biete PC 286, HD = 40 MB, gr. u. kl. Laufwerk, MSDOS 4.01, GWBasic, Fachbücher usw.; Tel. Dresden/4951601; Preis 1200 DM

Verk. Amiga 500, 1MB, 50 Disks + Box, 2 Compet. Joysticks, Farbdrucker (3 Mon. alt) + 2 Farbhänder, Druckerkabel + 500 Druckerpapier, Philips TV Tuner-Kabelanschluß; NP 3000 DM (auch einzeln abzugeben); Tobias Seeger, Panoramastr. 6, 7274 Haistersbach, Tel. 07456/1609 (von 20-21 Uhr)

Verkaufe Game Boy-Spiele für 35 DM. Bitte schreibt an Frank Rohleder, Rosengarten 56, 6120 Erbach

Verkaufe A500 m. Monitor 1084 und 1MB, Maus ist dabei. Super Zustand für 900 DM. Nur Selbstabholer! Tel. 0711/7977138

Verk. Amiga 500 + Monitor 1084S + Speichererw. auf 1MB + Drucker Star 1.1/10 + Maus + 2 Joysticks + 11 Orig.-Sp. + 2 Diskettenboxen m. 90 Leerdisketten + 2. Laufwerk; NP 2800 DM; VB 2000, Tel. 069/466450

Verkaufe Amiga 500 m. Speichererw., 2 Joyst., 2 Disketten, 170 Disks, Bücher u. Hefte, alles 100% OK, 4 Monate alt, VB 1000 DM; Tel. 06545/7354

Verkaufe Festplatte A500 20 MB, 500 DM; Handy Scanner für Amiga 500, 200 DM; alles mit Orig.-Verpackung; Tel. 06652/72337 ab 18 Uhr

Verkaufe TechnoSound Turbosampler von A-Kon-Messe (Test 85%) für satte 65 DM + Keyboard-Kabel; Tel. 06431/1415 (Thomas) - PSZ + Spiel „Prehistoric“ für 105 DM inkl. Porto

Verkaufe Farbmonitor Commodore 1084S Stereom, erst 6 Monate alt; NP 650 DM - ich verlange nur 400 DM! Also anrufen und Christian verlangen: 040/5512025!

Verkaufe Nintendo zu 250 DM + Batman (Gameboy) zu 30 DM; Super Mario 3 im NES integriert. Tausche auch geg. Game Gear (komplett) 100% OK. Nintendo hat Garantie!!! Matthias Marks, Schellingstr. 38a, 7530 Pforzheim

Verkaufe kompl. Amiga 500 System inkl. TMB + 2. Laufwerk + Kickstart 1.2 + 1.3 + M.1084 + Bücher; 05721/5583 ab 19 Uhr (Sebastian)

Verkaufe A500 mit Philips Monitor, Epson Drucker, 1MB und 20 Originale wie Powermenger, Wonderland, Peter 07 usw. und Data Becker Textomat, auch PD's 1/2 Jahr alt; VB 2000 DM, auch Tausch; Thomas Moza, Humboldtstr. 10, D - 7010 Leipzig

Verk. A500 (1MB + Uhr), 2. LW, Antriebs-Farbtonaritor, Stereo-Bios-Booster, Drucker (Sigma P109, 192 Z/sec.), Maus, Handbücher, orig. Spiele, Battle James, Appetizer, Zeitschr., Virus-Falle, alles 100% OK, 2 Mon., 1999 DM; Th. Mischak, Str. der Einheit 33, D - 7207 Neukirchen

A500, 1MB, TV-Modul., 2. Laufw., 2 Joyst., Disketten m. Boxen, Spiele, Bücher, Amiga-Zeitschr., Farbdrucker m. Zubehör; NP 3400, für DM 2000; Ingolf Krebs, Berliner Str. 79, D - 1280 Berlin

Amiga 1000, Philipsmonitor CM 8833 II, 2.5 MB RAM; Compet. Pro Star, Quickshot, MIG-29, M.I., D.S., Hitchhiker (alles Originale) für nur 2000 DM; Rüdiger Vogel, Gartenstr. 8, 8931 Hurlach, 08246/1362

Amiga 1000, Monitor, 1,5 MB auf 8 austauschbar, 3,5"; Turrican, Rocket Ranger, Bomb Jack; 2. LW nicht mehr ganz OK; 1200 DM; A. Müller, Westendstr. 7, 8912 Kaufungen, 0919/66674

Festplatte von Seagate, 32 MB für A500, noch Garantie, für 500 DM VB zu verkaufen; F-15 Strike Eagle 2 und Battle Isle für je 55 DM VB und Gameboy m. 5 Spielen für 250 DM VB zu verkaufen; Tel. 0214/46504

Verk. A500 m. Speichererw. und externem 3,5" Diskettenlaufw., für DM 700,- VB; Tel. 07158/3251 ab 19 Uhr (A500 ist 1 Jahr alt)

Verkaufe Drucker: Apple, ImageWriter II m. Druckerkabel für 500 DM; Tel. 02365/63503 (Markus)

Verk. C-64 II + Floppy 1541-II + 8 Orig. + 60 Leerdisketten + Datasette 1520 + 30 Con. Kit + 10 andere Kassetten (Indy 3, Ghostbusters 2, Ratman); Tel. 06022/7790 ab 16 Uhr (Benny)

Verkaufe A500 1MB, 2. LW, TV-Modulator A250, 3 Joysticks, Disketten, Originalspiele, Farbdrucker, Preis VB; Tel. 06142/72460

Verkaufe Amiga Action Replay. Neuwertig mit d. Handbuch und 2 Originale für 200 DM. Kälie Valein, Berliner Str. 10, 4030 Ratingen

Verkaufe CDTV mit ESS Mega, Lemmings und Psycho Killer für sagenhafte 1000 Märkte. Schreibt an S. Fritzsche, Moritzburger Str. 79 D, D - 8270 Cottbus (Porto u. Verpackung übernehme ich)

Verkaufe A500 mit 1MB, TV Modulator, Appetizer, 3D Construction Kit, 1 Joystick, Maus, 5 PD, 10 Originale, Box u. Aldeckschub. NP 1500 DM, VB 1000 DM. Verkaufe nach Funlab Music System für Amiga für 200 DM; Kay Bönicke, Magnus-Passer-Str. 23, D - 6906 Kahl

Verk. A500 (1MB, R372A, Uhr, L3, New Art, Appetizer, 3D Construction Kit, 1 Joystick, Maus, 5 PD, 10 Originale, Box u. Aldeckschub) in Orig.-Verp. + 2. LW für zus. DM 600,- (100% OK); Tel. 09825/276 ab 13-

13:30 Uhr + 18:30 Uhr, Michael Ruppicht, Herrnhof 13, 6808 Herrieden

Verkaufe A500 m. Speichererw., 1MB, TV Modulator, 160 Disks, 2 Disketten, 2 Joysticks, 4 Originale, 11 Power Plays, 4 Amiga Joker, 2 ASM Sonderausgaben; Preis VB; Tel. 06407/77903

Verkaufe Amiga-Maus für 30 DM, 99% OK. Suche auch zuverlässigen Tauschpartner für neueste Software; habe Cruise for a Corpse, Lotus 2 usw.; Tel. 05136/6901 (Maik)

A500, 5 Monate alt (1MB); Zubehör; Farbmonitor, Maus, 2 Joysticks, 2. LW, 4 Orig. Games preisgünstig abzugeben; Lutz Hartung, Landshuter Alice 58, D - 1017 Berlin

Verkaufe Amiga-Festplatte, Seagate 32 MB, 6 Monate alt, neu formatiert; Tel. 05207/5520 ab 17 Uhr

A500 1.3 m. 1MB RAM, 2. LW, TV-Modulator, Literatur, 250 Disketten, 13 Originale, X-Copy V-Profi für 999 DM; Tel. 02635/3682, Frank Neis, Kirchstr. 79, 5456 Rheinbreitbach ab 18 Uhr

Verkaufe Original Commodore Mans für Amiga, 100% intakt; Tel. 02129/50246

Verkaufe A500 mit 1MB, 2. LW, Monitor 1084S, 24-Nadel-Drucker Epson LQ 400, 2 Comp. Pro, Software + Drucker, 14 Mon. alt, Top-Zustand; VB 1500 DM; Tel. 02272/81428

Top Angebot; Verkaufe nagelneues CDTV inkl. Infrarot-Fernbedienung; Sim City, Lemmings, Einsteiger-Software, Schreibt an Nicholas Teich, Schloßstr. 1, 4700 Hamm 5 oder Ostwall 41, 4150 Krefeld 1

Verk. C 128 D, Lektüre, Mouse, Programme, Spiel Pegasus für 275 DM; Tel. 02163/30369

Verkaufe A500 + 1MB RAM + Zweitlaufw. + Drucker (Epson LQ 2410); Preis nach Vereinbarung; Werner Schiller, Bad Mühlacken 50, A - 4101 Feldkirchen a.d. Donau

Verkaufe 512-KB-Speichererw. für A500 für 40 DM und Amiga-Action-Replay II für 100 DM; Tel. 04822/6514

Dieses Angebot müsst Ihr wahrnehmen! Denn ich verkaufe meinen ca. 1jährigen Amiga 500 für nur 500 DM. Verkaufe außerdem noch Originale! Wer hat Interesse? Matthias Henze, Danzig 1

Mauspad, Joystick, 3 Games (Pirates, ect.), 1100 DM; Nick Brundl, Birkenweg 6, O — 6553 Hirschberg

Verk. Amiga 500, 1 MB RAM, 30 MB Festplatte, 2. LW, Monitor, 40 Spiele (Red Baron, SS2, Gods, Lotus), Anwender (V-Killer, Digi Paint 3 u.a.), Joysticks, Bücher, Joker-Hefte - 100% OK; VB 2500 DM, auch einzeln! Tel. 08841/8816

Verkaufe neuwertigen HF-Modulator für 35 DM. Tausche auch geg. 3,5" externes Diskettenlaufwerk; Sven Ernert, Str. d. Einheit 3, O — 7202 Böblingen

Verkaufe Game Boy m. Kopfhörer, Tetris, R-Type, F1 Race, 4 Player Adapter, Packungen, Anleitungen; NP ca. 300 DM, VB 190 DM; Matthias Sax, Willenbachstr. 12, 8531 Dinspeck. Tel. 09161/60353

Verkäufe A500 m. Farbmonitor 1084S, 1MB, 2.LW, ca. 125 Disks, 2 Diskboxen, Maus, Mauspad, Joystick, TV-Modulator, original Appelizer (m.Handb.), Lotus 2 (m.dt.Anal.) u. 7 AJ-Hefte, Alles 100% OK! NP 2000 DM, VB 1250 DM; Tel. 04151/81273

Verkaufe HF-Modulator für A 500 für 45 DM; Tel. 06181/497173

Verkaufe Ersatzt. für Amiga 500, z.B. int. Floppy, Tastatur, Trafo, Gehäuse, 68000, Big Agnes 1 MB Chip, Gary, Denise, CIA-Chips, Paula, Motherboard, RAM-Chips (4) 512 KB; 0711/325509 (Peter) ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga-LW (A1011) für 150 DM (neu 230 DM) oder tausche LW u. Mario Land geg. TV-Tuner; Frank Kremer, Baldusstr. 22, 4100 Duisburg 12, Tel. 0203/442916 (Anfragen nur über Tel.)

Achtung! Verkaufe Amiga 500 wegen Zeitmangels. Erst 1 Monat alt! Mit 1MB Erweiterung, Monitor (CM 8833 ST), 50 Top Spiele, 2 Joysticks und jede Menge Zubehör. NP 1800, abzugeben für 1500 DM; Tel. 0631/78347

Amiga 500 m. 512KB Speichererw., Monitor 1084S, 30 Leerdisketten, Anwender-Software (Powerpack). Original (Transworld), 2 Diskboxen; 1200 DM, Tel. 030/3734942

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 3,5"-LW, Mon. 1084S, 90 Disks, 11 Originale, 2 Joysticks (Pro Star), Maus; VB 1550 DM; Stefan Peschkes, Flemingstr. 25, 5657 Haan 1

Verkaufe Amiga 2000 m. 1MB RAM, Farbmonitor, 2 x 3,5" LW, 20 MB Festplatte, Das große Amiga 2000 Buch, Maus und Joystick! Für 2199 DM! Sehr guter Zustand! Tel. 06033/68443 (Leif)

A500, 1MB, HF-Mod., 37 cm Farb TV, 100 Leerdisks, Zeitungen, Übersetzung für DM 1200; S. Ulrich, Siebung 144B, O — 3241 Rothmersleben

Verkaufe Laptop! Highscreen Laptop H200 m. 2 LW, DR Dos, Netzgerät, Akku und Tasche. Neuwertig, 100% OK und nur wenig benutzt für 800 DM zu verkaufen! Virusfall für Disksport nur 20 DM; Dietmar Schulte, Bursweg 11, 4795 Delbrück-Schöning

Disk-Codierer f. alle Amigas (m.2.LW)! LED, langes Kabel, robust! Ja Qualität nur 50 DM per NN unter 09852/9893.

Verkaufe externe 2/8 MB Rambox für A500, abschaltbar, 4 Wochen alt, NP 400 DM, nur 330 DM; Tel. 06851/78856 ab 15 Uhr (David)

Verkaufe Amiga 2000 m. PC-Karte und 2 x 3,5" Floppies und Commodore Farbmonitor und 3 Originale für 2000 DM; Tel. 06104/63715

Verkaufe für Amiga 2000 2MB Supra Ram Karte, auf max. KMB erweiterbar, sowie folgende Originale f. Amiga: Times of Lore, Emmanuel, Ultima V und für C64 folgende Originale: Dunkle Dimension, Ultima IV und Bard's Tale II; Tel. 07195/73821 (Sven)

Verk. f. A2000 Scanner inkl. orig. Malprog, Photon Paint 300 DM; Action Replay MK3 170 DM; AT-Karte 2286 inkl. 5 1/4" und 3 1/2" LW, orig. MS DOS 4.0; 700 DM; Tel. 02151/24406 ab 20 Uhr, kompl. 1100 DM

Handy Scanner für A500, 16 Graustufen + Texterk, für DM 350,- zu verkaufen; Tel. 0821/86424

Verkaufe A500 1MB, 2 externe LW, 1084S Monitor, optische Maus u. Joystick, 3 Diskboxen, Amiga Joker-Hefte, Originale wie Silent Service 2, Pirates, Elvira, Cadaver, 250 Leerdisks; Preis 1800 DM; Tel. 0201/252401

Game Boy und Spiele zu verkaufen; Verhandlungshast 180 DM; Tel. 02598/1394

Verkaufe Atari 2600 m. altem Drum und Drum und 14 super Spiele (z.B. Pole Pos., Midnight Magic, Soccer, Tennis usw.) für schlappe 200 DM; Tel. 04851/2535

Null-Modem-Kabel (2m) zur Verbindung

zweier Amiga (500, 1000, 2000) o. Amiga-ST möglich; Falcon, Stunt Car R., Populous, Lotus 2, FotI, Vroom m. 2 Computern zu spielen, 30 DM; Tel. 09281/16185 ab 16 Uhr (Volker)

Amiga 500 m. 2 LW, 1MB RAM, Action Replay MK2 (das Ganze in einem Desktop-Gehäuse), Monitor 1084, 7 Originale Spiele und 2 Joysticks (Comp. Pro Star) für 1450 DM; Tel. 0231/513395

Verkaufe Gemiscam GS 4500 (schwarz-weiß Scanner m. 16 Graustufen und Photon-Paint) für Amiga 500. VP 499 DM, Tel. 07733/8767 ab 16 Uhr (Sascha)

Verkaufe A500, Farbmonitor, 2. LW, 1 MB, Joystick, 70 Disks, 130 PDs, 2 Diskboxen, Bücher, Zeitschriften, Demomaker, Becker-tools, 20 Originale z.B. Ironlord, Khalaan, Robocop 2, Maupiti Island, Second World, Drakken etc.; NP ca. 3200 DM, VP VHS; Marko Seltensheim, H.-Jensch Str. 14 a, O — Frankfurt/Oder

Verkaufe Commodore MPS-801 Grafikdrucker m. viel Papier und dt. Bedienungsanleitung für ca. 200 DM. Und Data-Becker Druckerbuch für 30 DM; Tel. 05244/8260

Amiga 1000 mit Mouse, elektr. Bootselector und Software! Top-Zustand! Für VB 670 DM; Tel. Berlin 030/8529397

Verkaufe 1MB für 90 DM und viele Cheats für Spiele, A320 Airbus für 60 DM und andere Originale! Ein Laufwerk für A500, alles neu! Tel. 030/6039814 ab 16 Uhr

Verkaufe Amiga 500, 3 Joysticks, Beckertext, 1MB-Erweiterung, 40 Disks, 30 Originale (Falcon, F16, Powermoong, Dragon Flight, It Came from the Desert, Dungeon Master); DM 1000 (VB); Thomas Ritt, Am Hardt 25, 8459 Etzelwang

Verkaufe A500, 2. LW, 1MB, TV-Modulator, 2 Joysticks für 900 DM, 1 Jahr alt, 100% OK; Mirko Wolter, Birkenallee 44, O — 1320 Angermünde

X-Power prof. Modul! 1a Zustand! Mit Gehäuse, dt. Ant. auf Disk, X-Copy prof. V3.2 u. Bremse, durchgeführter Bus! 210 DM inkl. Porto etc.; Tel. 05141/85460. Nur für Amiga 500!

Verkaufe Hard Drive Plus (Festplatte) 20 MB für A500 mit 1MB RAM - alles 100% OK und original verpackt für 650 DM; Tel. 07733/8767 ab 17 Uhr

SUCHE SOFTWARE

Suche Darius Twin, Super R-Type, More Lemmings, Strider, Bonk Jack, Wrath of the Demon, Das Boot geg. Gegenleistung; Tel. Essen/679239

Suche Battle Isle dt. Biete 30 DM + 2 PDs. Angebote an René Marquardt, Ringstr. 28, O — 2621 Warnow

Suche Software aller Art (Spiele sowie Grafiksoftware), nur Orig.; Angebote an Andreas Zimmermann, Greesbergerstr. 2, 5000 Köln 71; PS: Suche Gameboy

Suche Amiga Originale Tip Off und Fast Break. Biete für jedes Spiel 25 DM. Schreibt an Danny Herbst, Max-Klinger-Str. 9, 2000 Hamburg 74, Tel. 040/7152388

Suche das Spiel Epic, zahl bis 75 DM + Life and Death + Lotus 2. Bitte schreibt oder ruft an: Marcel Döring, Wasserweg 26, 6000 Frankfurt/Main 70, Tel. 069/621720

Suche 100% original Super Cars 2, Super Monaco GP, Super Off-Road. Angebote an 07131/403463 (Oliver)?

Suche billige und neueste Software. Listen an Chris Schmidt, Traunsteinerstr. 25, 8225 Traunreut. Suche auch Amiga Joker 3/92!

Suche Indiana Jones 3, das Adventure (Original), für 30 DM. Tel. 02374/74269

Suche Strategiespiele aller Art, besonders von SSI (z.B. Typhoon of Steel), Biete 20-50 DM, je nach Alter und Wert. Verkaufe oder tausche Bandit Kings. Michael Erdner, Oberwall 29, O — 1320 Angermünde

Suche, tausche und biete gute PD-Software. Suche auch guten Amiga-Club. Antwort 100%; Christian Lüdeke, Hofelderstr. 12, 6678 Fischbachtal

Suche Typhoon of Steel, Panzerstrike, Kampfgruppe für Amiga. Einzelpreis 30 DM; Kai Stratenwerth, August-Macke 9, 4130 Moers 2

Suche WWF Superstars und WC Wrestling; zahl pro Spiel bis 100 DM; Tel. 02822/68631; suche auch andere Wrestling-Spiele;

Suche zu kaufen: neuwertige Amiga + PC-Soft (auch Utilities) + Wrestlingzeug. Listen an Hanno Stuppner, Bremerstr. 28/E, 1 — 3910 Bremen. PS: Suche auch Aufnahmepartner in USA von Wrestling in Longplay!

Einstieger sucht Originale! Suche besonders: Turrican 1+2, X-Out, R-Type 1+2. Wenn Ihr diese oder andere Spiele für ca. 35 DM verkaufen wollt, dann ab zum Hörer und 05067/3971 wählen (Lars). Bitte alle Spiele 100% OK!

Suche dringend Mad TV zu tauschen oder kaufen. Habe z.B. Battle Isle, Return of Medusa, Mega Lo Mania, Winzer. Es ist dringend! Mario Preuß, Am Walde 2, O — 5231 Spröttau

Suche für meinen A500 Plus lauffähige Software. Besonders Devious Designs, Gobblins, Grand Prix, Parasol Stars, Lemmings 1/2 usw. Angebote und Preisvorstellung bitte an Andre Kaiser, Mecklenburgerring 51, 6660 Saarbrücken 3

Suche Boulderdash-Spiele. Nehme auch gerne selbstkonstruierte. Wer hat eine Anleitung für ESS? Angebote oder Liste an R. Nickolai, Künzelsstr. 26, 4300 Essen 1

Kaufe original Kick Off 2 und alle Zusatzdisketten zum Spiel. Wenn's geht mit Verpackung und Anleitung. Preis nach Vereinbarung; Tel. 06145/6483 (Jens)

Suche Spiele wie Ultima V, Dragonflight, Monkey Island 1,2, Larry 1,2,3,5, King's Quest 4,5, Maupiti Island, Police Quest 1,2, Codename Iceman und Cruise for a Corpse. Zahlung jeweils bis zu 50 DM. Thomas Bladt, In der Woerth 2, 3163 Sehnde 11

Suche für meine „Freundin“ Chessmaster 2100 und Battle Chess 1+II. Habe kein Interesse an Raubkopien! Bernd Maxanke, Nalepastr. 224, O — 1160 Berlin

Suche Powermoong und Gods. Biete pro Spiel 30 DM. Für beide zusammen in einem Pack zahl ich 65 DM. Verkaufe Time und Thunderbirds für je 20 DM oder zusammen für 35 DM oder tausche geg. Budokan und Populous. Nur Originale! Nicht anrufen! Cesam Coskun, Berghofer Str. 28, 8972 Sonthofen

Suche 100%iges Orig. von Elvira - Mistress of the Dark, kpl. in dt.; 06392/3164 (Andreas)

Suche TV-Sports-Football für meinen Amiga (nur Original), 20 DM. Tel. 02367/9252

Suche sehr dringend (A500) Monkey Island 2 od. Indiana Jones 4, mögl. in deutsch m. Anleitung. Zahlung bis 40 DM pro Spiel! Oder tausche geg. Omnicron Conspiracy (natürlich Original!); Andreas Köllner, Vor dem Neukirchentor 6, O — 3606 Osterwieck

Hilfe! Schüler sucht Gunship, F-16 Falcon, F-15 Strike Eagle und Populous. Habe die Spieldaten der Spiele? Ruft an oder schreibt: Sebastian Vetter, Fliederweg 8, 3380 Goslar, Tel. 05321/41661

Suche Wrestle Mania von Ocean plus Video. Zahlung gut! Dennis Hyß, Johannishburger Weg 2, 3203 Sarstedt, Tel. 05066/3443

Wer verkauft billig PC-Spiele oder verschenkt sie sogar? Zahlung bis zu 30 DM. Verkaufe auch Komplettlösung zu Zack McKraken (Original!). Bitte schreibt schnell an Gordon Melzer, Litzstr. 6, O — 4850 Weissensfels

Suche orig. Amiga-Spiele: Larry 1-5, Formula 1 GP, Mad TV, On the Road, Police Quest, Robo Cop I, PP Hammer, Shadow Dancer; tausche auch; Tel. 08245/3570 (Uschi)

Zahlung für Mad TV u. Police Quest II 20 DM. Für Invest u. Hillstreet Blues 15 DM! Nur Originale, 100% OK mit Anleitung. Ruft doch mal an! Tel. 06523/247 (Uwe)

Demos gesucht! Habe selbst keine, bin Einstieger! Suche 3D-Demo, Flip the Frog, Hardwired. Suche auch Budbrain-Produktion! Schnell melden bei Hensing Krupperl, Auerpfad 9, 8755 Alzenau 2

Wer verkauft für Amiga günstig die Spiele Railroad Tycoon, R. Giga Edition, Heimdal, Eye of the Beholder? 100% Orig.-Zustand ist Voraussetzung. Faire Angebote an Andreas Steiner, Schürenkampstr. 75, 4390 Gladbeck, Tel. 02043/64076 (ab 20 Uhr)

Suche Secret of Monkey Island 2 (dt.), Space Quest 4, King's Quest 5, Police Quest 3, Indiana Jones 4! Nur Originale! Dringend! Tel. 09131/450545 (Daniel): Preis ist verhandelbar!

Suche Klett-Modern Course 3 und Echanges Ed Longue 1 für Gym., auch Atari ST! Tel. 08092/9874 (Hildegard Knauer)

Suche Original Mad TV! Biete dafür Last Ninja 2, Budokan und Blades of Steel! Walter Ritter, Geretsrieder Str. 33, 8264 Waldkirburg, Fax: 08638/2947

Suche dringend Bundesliga Manager und Mad TV zu kaufen! Biete F-29, würde auch tauschen. Ich hoffe auf Zuschriften, schickt die Brieftauben an Marco Haumann, Birkenstr. 8, O — 2000 Neubrandenburg

Bin 12 und suche einen zuverlässigen Tauschpartner, der immer die neueste Soft hat. Ruft mich an: 06243/5550

Suche dringend die Lösung oder Tips für Cruise for a Corpse und das PD-Spiel „Go“. Bitte schickt sie mir oder ruft an: 069/810898, Manfred Störz, Hermann-Steinhäuser 57, 6050 Offenbach/Main

Suche hauptsächlich Abenteuer- oder Sport-Games, kaufe auch andere. Zahlung 10 DM; Tel. 02035/86264 (Eki)

Suche Baseball aller Art, nur Originale für Amiga. Tel. 05431/3803 (Stefan)

Suche Battle Isle, Think Cross, Think, Leader, Locomotion, Logical, Curse of RA, Pick'n Pile, u.a.! Auch im Tausch: Lotus 1, Pang, Atomic Robo Kid, Populous World Editor, Steel Custodian u.a.! W. Wiesner, Colditzerstr. 24, O — 7240 Grimma

Suche Super off Road, aber nur als Original, zum Kauf oder Tausch! Tel. 07131/403463 (Oliver)

Oldies gesucht!! Suche als Original und 100% OK: Zoom und Bobo! Meldet Euch bei Klaus Schall, Weinsteige 6, 7442 Neuffen, Tel. 07025/2108. Keine Raubkopien, klar?

Suche folgende Originale für Amiga 500: Mad TV, Big Business, Railroad Tycoon, Winzer, On the Road. Tel. 07132/41739 (Roland)

Suche Originalspiel „Die Kathedrale“ mit Anleitung und Buch „Programmieren mit Amiga Basic“ mit Diskette, Schreibt an Annette Held, Lerschstr. 13, 4750 Unna

BIETE SOFTWARE

For sale: Transworld, the Jetsons, Rings of Medusa, Stadt der Löwen, USS John Young, Holiday Maker für je 20 DM. Ruft an: 040/7313345 oder schreibt an: A. Bangerter, Goldkoppel 26 B, 2000 Hamburg 74. PS: Daß es sich um Originale handelt, muß ich wohl keinem erzählen - oder?

Halt! Hey, Amiga-User. Sucht Ihr neueste Software für Eure Freunde? Sofort Programmliste unter der Nummer 07136/5453 bestellen (fragt nach Timo!).

Verkaufe Originale: Mig-29 SF, Z-Out, F-16 Falcon, Blood Money, North Sea Inferno, Gods, Chuck Rock, Toki, Roboszone, Dino Wars, Zombi, Shadow Dancer, Mercs. Alles für Amiga! Tel.: 02371/63451 n. 18.00 Uhr

Team Yankee, Nam, Wolfpack, Lemmings, Bundesliga Manager, Midwinter I, Monkey Island für 250 DM (Amiga, 100% OK). Tel.: 04504/6329

Amiga! Die neueste Software zu Superpreisen. Wir sind schnell und zuverlässig. Ruft an 05731/23413 (Benny) und Stefan: 05731/92573. Benny ab 19.00 Uhr, Stefan sonntags ab 15.00 Uhr.

Originale: Powermonger, Battle Isle, Traders, Populous 2 je 55 DM, Beast I 40 DM, Chubby Christie 15 DM, Kings Quest I-3 80 DM, alles inkl. Porto u. Verpackung. I. Radius, Lange Reihe 14, 2956 Moormerland-Rorichum

Bards Tale 2 20 DM, Champions of Krynn, Dragonflight, Dragon Wars, Dungeon Master, Might & Magic 2, Silver Blades je 40 DM, Cosmic Forge, Eye of Beholder, Fate je 50 DM. Norbert Grunke, Gorthestr. 2, 2810 Verden

Biete Nam, Shiftrix, Red Baron, 05361/68752, Andre Nestler, Hirtenweg 1, 3180 Wolfburg 32

Verkaufe über 60 Originalgames für Amiga! Top Games! F-15 II, Buck Rogers, Pirates, Falcon usw. Reinhard Franz, Herborner Weg 6, 6349 Fleishbach. Tel.: 02772/52462

Verkaufe das Supergame Lotus Turbo Challenge II an Meistbietenden. Angebote an: G. Müller, Eichelberggring 28, 6470 Büdingen

Verkaufe Hostages für 15 DM, USS John Young, Robin Hood für je 35 DM, Chans strikes Back mit Tips für 35 DM und Robot Commander für 10 DM. Tel.: 04161/82323 (Andi) 18-20 Uhr, alle 100% OK.

Amiga-Orig. Disks: Wheels of Fire (Turbo Outrun, Power Drift) 40 DM, Competition (R. of Medusa, Invest, Transworld) 55 DM, Freedon 25 DM, Emmanuelle 25 DM u.a. Dennis Zschächner, Hauptstr. 41 n. O - 6710 Neustadt/Orla

Biete Amiga-Originale: Monkey Island, Bundesliga Manager, Prof... Midwinter II, Battle Isle, Flight o. Intr., Railroad Tycoon, Thunderhawk, Nam 45-75, Dragonflight u. Stellar 77, je 50 DM. Tel.: 030/3713486 (Dietmar)

Verkaufe Super-Spielset, alle 25 Spiele sind Originale und wurden in A-Joker mit einem Hit oder mehr als 80% bewertet. FP 700 DM, nur Selbstabholung mögl. Tel.: 02103/88500 abends

Verkaufe Amiga Originale: UMS II (1 MB) 60 DM, Safari Gons 25 DM, Drakken 50 DM, Glückssrad 15 DM und Bubble Ghost für 7 DM, jeweils mit Handbuch. Tel.: 09122/73021 (Manfred verlangt!)

Verkaufe Terminator 2 für 50 DM und Fire and Brimstone für 20 DM. Beides Originale. Telefon 08341/15838 (Christian).

Verkaufe: Battle Master für 50 DM, Spy vs. Spy I+II 20 DM, Lotus II 60 DM, Curse of Ra 50 DM, Populous 40 DM, Sim City 40 DM, Ports of Call 50 DM, Cadaver 40 DM, Cutlaser II 25 DM (nur Originale). Tel.: 02821/18313

Verkaufe superpreiswert Amiga Originale: Battle Isle, Elvira, M 1 Tank Platoon, Red Baron, Pirates, Railroad Tycoon, Gunship, Falcon mit Mis-Disk I u. II, Silent Service II usw. Alle original Packung, Preis pro Game nur 30 DM. Stefan Lütteken, Köntrup 40, 4722 Ennigerloh. Tel.: 02522/60525

Achtung! Amiga-Software: Kaiser, RVE-Honda, Indy 3, Test Drive 2, Gunship, Xenon II, R-Type, Hostages, Flight Simulator 2, Populous, Medusa, Wolfpack u.v.m. Liste anfordern oder anrufen! Pro Game 30 DM. Stefan Lütteken, Köntrup 40, 4722 Ennigerloh. Tel.: 02522/60525

Verkaufe Battle Isle 50 DM, Cruise for a Corpse 60 DM. Tel.: 05372/7623

Chance! Verkaufe Orig. Heart of China, Preis: VHS. Melde Dich bei Martin Hauck, Am

Grafenstück 17, 6793 Hallgau oder ruft an: 06324/2929

Amiga-Originale: Larry 3 (deutsch) 45 DM, Elf 35 DM, K. Reckemmer, Waldstr. 29, 6702 Bad Durkheim 4

Orig. Spiele DM 10/PD-Faug I-85 + ACS 1-300 DM 390/Amiga-Zeitschriften + Bücher ab 1 DM + Becker Text 99 DM zu verk. Tel.: 02137/7595 Nötzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss-Holsten

Biete 32 verschiedene Amiga-Originale nicht teurer als 15 DM, 100% in Ordnung. Z.B. Xenon 2 für 100 DM. Tel.: 0611/25546, ask for Andy

Verkaufe topaktuelle Demosoft: Diskmags, Megademos, Sounddisks, Demos, intros usw. Nur legal. Sehr billig! Infos unter: Patrick Schlueter, Koenstr. 18, 4804 Versmold 1

Tasche Trickstudio (99 DM) gegen X-Out, Venus oder Populous, ebenso das M&T Assembler Buch gegen M&T C in Beispielen und M&T Kartekisten gegen erwähnte Spiele. Call: 03112/4624 (Öster. Vorwahl)

Originale zu verkaufen: Logical, Space Quest 4, The Games-Winter Challenge, Nova 9, Gunship 2000, Maik Humpert, Auf dem Meer 38a, 3040 Soltau 3, Tel.: 05191/12923

Contact me for the hottest stuff. Write to: Sven Falkenberg, Hegaustr. 12, 7701 Völkerhauen

Verkaufe Amiga Originale: MI Tank Platoon 45 DM, F29 Retaliator 40 DM, Fighter Bomber + Mission Disk 50 DM, Flightsimulator II 55 DM, Team Yankee 45 DM, 688 Attack Sub 45 DM Tel.: 0221/7407599

Verkaufe Railr. Tycoon für 55 DM, Bard Drivio für 15 DM, Treasure Isl. Dizzy für 5 DM und Little Puff für 5 DM. Tel.: 09525/480 ab 16.00 Uhr.

Contact me. Do you want the hottest stuff. Cheap! Write me: Michael Solf, Friedhofstr. 24, 7705 Stuttgart

Verkaufe Amiga-Top-Spiele wie z.B. Black Gold, Wild West World, On the Road, Kaiser, Conquistador-Defender of Rome und weitere 45, 100% Originale. Tel.: 02256/3145 ab 17.30 Uhr

Biete Final Fight für 65 DM. Melde Dich unter der Tel.-Nr. 030/3660994 (Bau). Bitte zwischen 18.00 und 20.00 Uhr. Verkaufe außerdem noch für Game Boy The Rescue of the Princess Blubette für 40 DM

Verkaufe Goldrush 20 DM, Twinworld 20 DM und Rick Dangerous 2 35 DM + NN. Tasche auch gegen Populous 2, James Pond 2 oder Double Dragon 3. Tel.: 07641/55227 (Thomas) ab 14 Uhr

Verk. Amiga Orig.: Gauntlet 2 f. 17 DM, Double Dragon f. 20 DM, Swords of Twilight f. 17 DM, X-Out f. 17 DM, M. Volleyball. Sim. f. 17 DM oder tasche 3 Stück gegen Zak Mc Kracken oder Maniac Mansion. Tel.: 06102/39189 (Goran)

Verkaufe Siegenberger Hotelmanager neu 100% OK 50 DM. Tel.: 05353/1590

Amiga Public Domain. Die besten Anwendungen u. Spiele aus dem PD-Dschungel f. Sie ausgewählt. Laste gegen ~80 DM Rückumschlag bei: Reiner Huth, Am Sportplatz 8, 3301 Grußglocken

Verkaufe 10 Disks mit 1A-PD-Spielen für 30 DM nur Vorkasse (bar), inkl. Porto, Disks und Verpackung. Stephan Völker, Fliederweg 17, 8633 Rödental. (Bitte keine Anrufe). Insges. 21 Spiele.

Verkaufe Amiga Originale: Lemmings, Italy 1990 45 DM, Larry 160 DM, Firezone 30 DM, Beverly Hills Cop 30 DM, Stefan Lutz, Böhnelstr. 38, 7000 Stuttgart 1

Verkaufe Invest, Dyter 07, The Second World u. Railroad Tycoon für je 40 DM. Alle mit orig. Verp. u. Prstern! Call: 05732/6457 (Sven)

Verkaufe Originale: F16 Falcon 35 DM, Eskimo Games, Cyberball, Pinball Magic, Italy 1990, World Cup 90 je 25 DM. Biete noch AJ 9/90-12/91, Amiga Dos 1/90-12/91, Amiga Magazin 9/90-12/91. Tel.: 05223/86505 (Lars)

Achtung! Verk. Amiga-Originale z.B. Monkey Island, Lemm, Midwinter 2, The Godfather, Roxuma, Kings Quest V, 1 x Kanzer sein, Wonderland, Death Knights; ab 18 Uhr Tel.: 02521/5145 Michael. Suche: Stole a Million!

Verkaufe Orig. Spiele: Monkey Island 50 DM, Lotus II 55 DM, Final Whistle 25 DM, Lemmings 45 DM und Larry 3 für 45 DM, alles auf VHS. Ruft an: 02166/89836 (Andreas) ab 20 Uhr, jeden Tag!

Verkaufe Originale: Robocop und Batman the Movie je 35 DM. Lars Deelmann, Alerdingweg 12, 4280 Borken

bits & bytes

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
149,- DM

Amiga-Maus
49,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 69,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 298,- DM

Amiga 500 Festplatte
52 MB SCSI II
ab 899,- DM

NEU - NEU - NEU - NEU
Rollenspiele und KoSims

AD&D

Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1	39,80
Complete Handbooks	je 35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)	
Offiz. AD&D Abenteuer	ab 9,00
AD&D Romane	ab 9,00

Battletech (deutsch)

Battletech	49,80
Citytech	49,80
Astrotech	49,80
Geotech	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in...

5900 Siegen, Am Bahnhof 35
5270 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3

24 Std.-Bestellservice Tel.: (0271) 22120 • Fax.: (0271) 56617

Warum nicht gleich bei uns?

Preise, die wir selbst nicht glauben!



Nur bei uns immer aktuell!!!

Berliner SPIELEKISTE

- Größte PD-Spiele-Reihe für den Amiga	
- Laufend neue Top-Hits	
- AMIGA JOKER 4/92: "Paradiesisch....."	
- AMIGA JOKER 7/92: "Tolle Knallereien"	
- Superspannung zum Sparpreis:	
pro Diskette nur	DM 2.80
Abonnenten/ab 25 St.	DM 2.50

Spannung & Spielspaß ohne Ende! Kostenlose Liste mit allen SPIELEKISTE-Disketten sofort anfordern!

Top - Hardware mitten aus Berlin

40 MB-AT-Bus Harddisk für Amiga 500, 16 Bit, Incl. Ram-Option	DM 599,-
105 MB-AT-Bus Harddisk für Amiga 500, 16 Bit, SCSI nachrüstbar	DM 799,-
210 MB-AT-Bus Harddisk für Amiga 500, Incl. Ram-Option	DM 1099,-
Speicher für AT-Bus Harddisk Amiga 500, je 2 MB	DM 130,-
BSC/Alf 105 MB-AT-Bus Filecard für A 2000, 16 Bit incl. Ram-Opt.	DM 749,-
BSC/Alf 210 MB-AT-Bus Filecard für A 2000, 16 Bit incl. Ram-Opt.	DM 1099,-
Speicher für BSC/Alf Filecards Amiga 2000, Preis je 2 MB	DM 159,-
Commodore A590-Festplatte, 20 MB, für A500	DM 539,-
Commodore Amiga 500 Plus, 1 MB Chipmem, Kickstart 2.0	DM 689,-
Kickstart Rom 2.0 für Amiga 500/2000	DM 75,-
Kickstart Rom 2.0 für Amiga 500/2000+ Umschaltplatine 2 fach	DM 99,-
Laufwerk 3.5" Amiga extern, wahlweise: blau, rot, amigafarben	DM 129,-
Laufwerk 5.25" Amiga extern, abschaltbar, 40/80 Tracks	DM 169,-
ZyXEL Fax Modem U-1496E, V.32bis, 16800 (l) bps, V.42bis, MNP 5, Datenübertr. bis 16800 bps, Kaufempfehlung PC-Professional 4/92	DM 799,-
Supra Fax Modem V.32bis, 14400 bps, V.32, V.42bis, MNP 5	DM 649,-
dito, aber incl. Fax-Software Amiga (GP-Fax)	DM 819,-
SUPRA Fax Modem 2400 extern, das Einsteiger-Modem	DM 199,-
SUPRA Fax Modem 2400 Plus, V.42.bis, MNP 1-5	DM 379,-

Update-Serv. bei ZyXEL/USRob. Der Anschluß aller peripheren Modeme am Netz der Telekom ist bei Strafe verboten.

Reparatur- u. Bauteileservice für alle Amiga-Modelle

Fachhändler für COMMODORE, FSE, GVP, HK, Nexus, Supra, 3State

Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten + DM 15,- (Nachnahme) oder DM 10,- (Vorkasse)

G. von Thienen

Handeln mit neuen Medien

Fax.: 030 - 321 31 99, Mailbox: 030 - 321 34 64 / 322 72 80

Postanschrift:
Postfach 100 648
1000 Berlin 10

Tel.: 030 - 322 63 68
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr

GALAXY

1869	89.-
AIRBUS 320	99.-
AMBERSTAR	89.-
AMOS DT.VERS.	139.-
APIDYA	65.-
ASHES OF THE EMPIRE	99.-
BARBARIAN 2 PSY.	29.-
BATTLE ISLE	89.-
-DATA DISC 1	49.-
BEHOLDER 2	89.-
BITMAP BROTHERS I	69.-
BLACK CRYPT	69.-
BUNDESL.MAN.PRO.	89.-
CALIFORNIA GAMES 2	69.-
CENTERBASE	79.-
CIVILISATION	99.-
COLOSSUS CHESS X	19.-
CONQUESTADOR	79.-
COVERT ACTION	99.-
CRAZY CARS 3	79.-
DELIVERANCE	69.-
DREADNOUGHTS	89.-
-DATA DISC JE	49.-
DUNE	89.-
EASY AMOS	99.-
EPIC	79.-
EXODUS 3010	79.-
EYE OF THE BEHOLD.2	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 FALCON 34.-	
FIRE & ICE	69.-
GATEWAY T.SAV.FRONT.	39.-
GLOBAL EFFECT	89.-
GRAHAM TAYLOR MAN.	69.-
GRAND PRIX	89.-
ISHAR	79.-
JAGUAR XJ220	69.-
JAMES POND	25.-
JOHN MADDEN FB.	69.-
KNIGHTS O.T.SKY	89.-
LEMMINGS	39.-
-DATA DISC	35.-
LINKS	99.-
LORDS O.RIS.SUN	34.-
LORD OF THE RINGS	89.-
LURE O.T.TEMPTRESS	79.-
MAD TV	89.-
MIGHT & MAGIC 3	89.-
PATRIZIER	89.-
PERFECT GENERAL	89.-
POLICE QUEST 2	89.-
POPULOUS 2	69.-
POPULOUS EDITOR	25.-
POWERHITS	69.-
POWERMONGER	34.-
PREMIERE	79.-
PROJECT X	69.-
PUSH OVER	69.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RED ZONE	69.-
REGENT	89.-
RISKY WOODS	69.-
SEC.O.MONKEY ISL.2	89.-
SENSIBLE SOCCER	69.-
SHAD.O.BEAST 2	29.-
SIM ANT	99.-
SILENT SERVICE II	99.-
SPACE MAX	79.-
SPECIAL FORCES	99.-
VROOM	59.-
WOLFCILD	69.-
Z-OUT	15.-

Verkaufe einen Teil meiner Spielesammlung (alles noch ganz aktuelle Sachen) zu Superpreisen. Ruf an: 05732/16852

Verkauf Originale: Eye of the Beholder 40 DM, Mega Lo Mania 40 DM, Legend of Faerghall 35 DM, Lost Patrol 30 DM, MUDS 35 DM, Centurion 35 DM, Chaos Strikes Back 35 DM, Corporation 30 DM. Also kauft: 040/5707039

Verk.: Chuck Rock 50 DM, Monsterpack (Beast, Nitro, Infestation) 50 DM und Full Contact 20 DM. Alles 100 % OK von Steffen Wolf, Breitscheidstr. 78, D - 6820 Rudolstadt

Verkaufe Battle Isle (50), Bundesl. Man. Prof. (40), March. Utd. Europe (40), Kings Quest IV (50), Alien Breed (45), Battle Command (30), Face Off (35). Tausche auch gegen Railroad Tycoon, Mega Lo Mania, Metal Masters, Ronald Kugler, Cammerswalderstr. 29, D - 8027 Dresden

Verkaufe Deluxe Video III 230 DM (neu 300 DM), MS-Flight Simulator 40 150 DM (neu 200 DM) Beides Originale 100 %. Burkhardt Hofmann, Gottfr.-Keller-Str. 12, D - 6600 Greiz

Verkaufe Originale: Powermonger, Speedball 2, Buck Rogers, Spirit of Adventure, Antares je 49 DM und Legend of Faerghall, Supremacy je 39 DM und Blood Money 29 DM. Ruf an: 08681/9744 (Konsti)

Originale! Mit Verpackung und Anleitung: Future Dreams (Comp.), Cap. Blood, Starball, Karate Kid 2, Prospector, Xenon 2, Turrican, alles 120 DM. Suche Demos! Schreibt an Peter Weizmann, Finkenstieg 3, D - 1200 Frankfurt

Neueste Software für Amiga ab 1 DM oder FLI pro Disk. Rufen Sie an: 0031-8338-54008 oder schreiben Sie an: Oscar Burkes, Klosterstraat 8, 6961 WT Eerbeek, Holland

Amiga Orig. Software ab 5 DM zu verk. Gameboy + Zubehör 80 DM, 512 KB RAM-Ex. weit. f. 40 DM. Liste gegen 1 DM Rückporto anfordern bei: J. Büsse, Blumenstr. 4, 5120 Herzogenrath (100 % zuverlässig) (Auch PD-Soft.)

Biete Neuromancer für 35-40 DM. Original mit Verpackung. Angebote an Christian Kath, Auf der Steinung 5, 7944 Herberlingen, Tel.: 07586/1040 (Sonntagnachmittag)

Ich verkaufe Originale: Mindbender 15 DM, Mindfighter 13 DM. Originalverpackt! Würde auch tauschen: Textprogramme und Games. Tel.: 0241/507812

Biete Software für den Amiga! Tel.: 0234/503562 (Gordon) 24 Std. Nur telefonisch

Verkaufe Amiga-Games! Night Shift 35 DM, Space Quest III 30 DM, Imperium 40 DM, Bards Tale 30 DM, Boxing Manager 30 DM. Auch Tausch möglich, Daniel Koch, Kastanienweg 7, 6581 Allenbach

Verkaufe wegen Doppelschenkung: Kings Quest V (Neupreis 149 DM) für 90 DM, dt. Anl. und kompl. Auflösung. Tausche auch gegen: Spirit of Adventure, Alles Original. Ruf mich an. Tel.: 05361/22476 (Rainer verl.)

Verk. Originale: Birds of Prey, Thunderhawk, Lemmings, Knights of the Sky, Red Storm Rising etc. Nur für schlappe 40 DM pro Spiel! Kostenlose Liste bei: W. Schlecker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen

Ich möchte folgende Amiga Originale verkaufen: Gods 60 DM, Crystals of Arborea 40 DM, Prehistoric 45 DM, Federation Quest I + B.S.S. Jane Seymour 20 DM. Ruf an unter 09401/1605 (ab 20.00 Uhr)

Österreich: Diverse Amiga-Spiele-Anleitungen günstig abzugeben. Listendisk anfordern! Bitte mit Rückporto, P. Vratny, Hannovergasse 31/6, A - 1200 Wien, z.Hd. Herrn Tölich. Danke!

HALLO! Biete Amiga Originale: Lotus 2 für 55 DM und Indy III (Adv.) mit Tageloch für nur 50 DM. Tausche auch gegen Thunderhawk, Battle Isle, Populous II oder Cruise for a Corpse u.a. Matthias Kühnemann, C-Güterstr. 7, D - 4250 Eiselen, Tel.: 4790

Great Courts II (Original) mit Verpackung, Anleitung usw. für 35 DM zu verkaufen! Bel: André Ryb, W. Pieck-Str. 9, D - 1330 Schwedt, Tel.: 0327/412788

Verkaufe Football-Manager Prof. für nur 65 DM (Original). Tausche Bundesliga Manager Prof. (Original) gegen The Secret of Monkey Island II (Original + Anleitung). Oliver Werner, Mühlenstr. 146 A, 4800 Bielefeld

Verk. Original Bundesliga Manager Prof. + Team + Tored. Preis 50 DM. Verk. Fastautorum A1000, 256 K. Cartridge für A-1000, Netzeil für A-500. Preis VB. Blenentrü, Bogenhagen 47, 5100 Aachen, Tel.: 0241/467720

Amiga PD! Verkaufe gute PD Soft, Musik, Anwender, Slideshows, Demos und Spiele.

Disk schon ab 1,50 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert Katalogdisk gegen 2 DM Rückporto an. Amiga PD. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen

Verk. Orig. Dragon Wars, Champions of Krynn, Pool of Radiance, Corporation, Rings + Return of Medusa, Battle Chess 2, F-29 je 40 DM, Kings Quest 5, Heart of China je 50 DM. Tel.: 0711/873605. Bitte rufe nach 17.00 Uhr an: Dimi

Verkaufe Ferrari Formula One und Powerdrone wegen Systemaflösung zu jeweils 23 DM oder tausche gegen andere Games! Nur Originale! 0711/7157046 (Daniel verlangen)

Verk. PC Orig.: Castle Master und Space Quest 4. Biete auch billig Lösungen zu Adventures und Rollenspielen an. Tel.: 02945/2553. Erst nach 14 Uhr anrufen. Fragt nach Christian.

Verkaufe Railroad T. 40 DM, Gates of Dawn 40 DM und Larry III kompl. dt. 40 DM. Außerdem Rockstar für 15 DM. Wer alles kauft: 125 DM statt 135 DM. Tausche auch gegen Utopia oder Gateway to the S.F. Call 05352/4306

Amiga: Verkaufe nagelneues Oil Imperium (noch verschweilt) für 29,95 DM. Tel.: 05365/8946 (zwischen 19 und 20 Uhr)

Verkaufe die Originale PGA Tour Golf für 50 und den Strategieklops Imperium für 40 DM. Alles 100 % top erhalten (Verpackung, deutsche Anleitung, Disketten). Beide zusammen für 80 DM. Tel.: 02104/45054

Verkaufe günstige Software für Amiga! Kostenlose Liste anfordern. 1000 % Rückantwort. Schreibt an Kay Weber, Hellerstr. 41, 5243 Herdorf, PS: bin auch an Tausch interessiert.

Biete neueste Soft und Oldies. Bitte nur telefonisch. Achtung Anruferantworter. Rufe zurück. Tel.: 05222/72668

Amiga-PU für 1,50 DM pro Disk. Info bei (1 DM Rückporto) Marcelo Trenkenbu, Wettgasse 35, 7036 Schönaich

Verkaufe Imperium (30), Big Business (40), Star Wars (10), Hellfire Attack (10), Third Courier (25), Eye of Horus (10), Chariots of Wrath (15), Football Man, 1+2+Expansion (20) und Powerplay (10). Alle Zahlen in Klammern sind die Preise in DM. I. Traber, Postfach 12, 7206 Emmingen 1, Tel.: 07465/1085. Suche AJ 11/89 bis 3/90, Zähle gut.

Amiga! Verkaufe Nam und Murder in Space für je 60 Mäuse (DM). Natürlich beide 100 %ig OK und Original. Versteht sich. Oder tausche gegen Space Quest I oder II (100 % OK). Tel.: 02262/97152

Hallo Amiga Freak. Wir bieten Dir neueste Softkostenloses Disk-Magazin. Preise/Top Service usw. Call now: 0251/805376 oder bleib ewig ein Lamer. Top - Born to be the best, just forget the rest.

Verkaufe Originale: Nam 45 DM, Hill Street Blues 30 DM, Elise 15 DM. Tausche auch gegen z.B. Monkey Island II, Mad TV, Kathedrale u.ä. Ruf an täglich 19-20 Uhr 0 - Zeitz 711056 (nach Martin fragen)

Verkaufe Original-Spiel Castle Master für 35 DM (Neupreis 85 DM), komplett deutsch, fast neu. Stefan Mohr, Industriestraße 3, 6233 Kelkheim

Verkaufe Originale mit Anleitung! X-Out für 25 DM, Football Manager 20 DM, Genius 15 DM. Der Preis ist hell 25 DM und Winter-Olympiade für 15 DM. Schreibt an: Martin Stappenbeck, J.-R.-Becker-Str. 64, D - 3041 Magdeburg

Verkaufe Professional Page 2.0 für Amiga, 1 MB RAM, 11/91 gekauft. NP 688 DM. Preis VB. Robert Stass, Münchner Str. 12, 8852 Rain am Lech. Tel.: 0902/2944

Verkaufe Original Starglider 2 für 60 DM. Tausche auch gegen Monkey Island II (nur deutsch). Tel.: 05672/2034

Verkaufe Amiga Originale: Bundesliga Manager Prof. + Editoridis 65 DM, Int. Soccer Challenge 30 DM, Cloud Kingdoms 20 DM, The Final-Fußballmanager 15 DM. Alle Spiele zusammen 115 DM. Alle Spiele mit dt. Anleitung. Dirk Hasert, Leonhard-Frank-Str. 15, D - 6300 Wiesbaden

CNT-PD: Game-Previews, Megademos, Magazines etc. Liste gegen 2 DM in Briefmarken bei: C. Weisenberg, Goerdelerstr. 2, 4402 Greven 1, Coesfeld-Public Domain, Contact us today.

Amiga-Originale: Chuck Yeager's AFT 2.0 und Tower Fra zu je 35 DM. 030/7813568 (16-21 Uhr)

Schweiz: Neueste Amiga-Software zu vergeben. R. Wattenhofer, Buelstr. 7, CH - 8854 Sitten. Fax: 055/645074. Tel.: 077/931809

Verkaufe Original: Red Baron mit deutscher Anleitung für 100 DM. Tel.: 06831/79431

Verkaufe Originale: z.B. F-16 Combat Pilot 35 DM, E-Motion 15 DM, Hard Drivin 15 DM usw. Vollst. Liste von: O. Möhle, Hermann-Tast-Str. 14, 2250 Husum. Bitte adressierten Rückumschlag beilegen.

Verkaufe: Knightmare, Lemmings + Data-disk, Devions Designs, Powermonger, World War I, Deuterons für 60 DM, Fate 70 DM, Builderland, Edd the Duck, Pop Up 40 DM (VB), Kings Bounty 50 DM. Alles Originale. Tel.: 0421/892592 Volker

Verkaufe Originale à 30 DM: Turrican, Operation Stealth, Space Quest 1-3 und viele mehr mit Lösungen und Cheats. Alfred Ehl, Bloisstr. 58, 7890 Waldshut-Tiengen 1. Tel.: 07751/70246 ab 17 Uhr abends.

Utopia und Red Baron für je 60 DM, Starbyte No. 1 Collection für 55 DM und zu guter Letzt Legend of Faerghall für 30 DM. Alles Original, alle deutsch. Gameboy + 5 Spiele VB 300 DM, mit Licht. Tel.: 0214/46504

Verkaufe Originale: Für DM 30: Populus, Manchester United, The second World, USS John Young, Invest, Der Spion, der mich liebte, Austerlitz, Kick Off 2, Harro Höhne, Kriegsgerichtsgasse 33, 6840 Lampertheim

Verkaufe die Spiele: Zak Mc Kracken 40 DM, Robin Hood, Ghostbusters II, Batman the Movie und Indiana Jones and the Last Crusade je 50 DM. Schreibt an Lars Weldner, Fehrweg 6, 2000 Hamburg 63

Amiga Originale: Flight of the Intruder für 50 DM zu verkaufen. Außerdem komplette Sammlung AJ 11/89 bis einschl. 12/91 für 100 DM abzugeben. 030/7813568 (15-20 Uhr)

Verkaufe Amiga-Originale: Silent Service II 55 DM; Test Drive II 45 DM; M1 Tank Platoon 55 DM; Deluxe Strip Poker II 20 DM; Larry II 39 DM; Powerboat USA 20 DM usw. Bei: Thomas Fischer, Arno-Schreiter-Str. 8, D - 9051 Chemnitz

Amiga & C-64 Abos!! Tolle Demos, Anwendungsprogramme & super Spiele bekommt man kostengünstig bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am besten umfangreiche Public Domain-Gratistüte mit Kostprobe gegen 2 DM Rückporto anfordern. Achtung: System bitte angeben!

Tip off orig. für 50 DM. Deutsche Version 100 % OK. Schreibt schnell, Sven Gutmann, Thien-Hess-Str. 7, 6102 Pfungstadt

Verkaufe Orig. für je 45 DM Megatraveller 1 und Wild West World. Zusammen 80 DM. Oder tausche gegen Utopia, Buck Rogers etc. Exodus 3010, Elvira 2 oder Ghengis Khan. Ruf an bei Tom. Tel.: 040/2508240

Verkaufe M.U.D.S. 30 DM, Star Goose 20 DM, Railroad Tycoon 45 DM, Lords of the Rising Sun 35 DM und für C-64 Champions of Krynn 30 DM. Tausche auch gegen Monkey Island (Amiga). Tel.: 07392/8457

Verkaufe: Monkey Island, Conquest of Camelot, Buck Rogers, Life and Death, Gauntlet 3D, Police Quest 1 und Rick Dangerous für je 30 DM. Hans-Joachim Hofmann 06733/70

Habe neueste Soft z.B. X-Copy, Another World, Wrestle Mania usw. Be fast! Call 0471/43171 (Dennis)

Verkaufe Originalspiele: Powermønger, It came from the Desert, Transworld, M 1 Tank Platoon. Preis pro Spiel: DM 40,- 3-D Construction Kit DM 90,- Tel.: 02985/416 oder Fax: 02985/418

Sucht Ihr ein originalverpacktes Original? Hier ist es! Shiftrix! Dieses Klasse Denkspiel + 1 MB-Erweiterung (gebr.) kosten zusammen nur 50 DM zzgl. 8 DM Porto u. Verpackung. Ruft an: 0216/673772 (Mark)

Ei Freaks! Biete Monkey Island 1 (Original) zu 50 DM. (Inhal gespielt). Tausche auch gegen Monkey Island 2 oder Eye of the Beholder II. Suche Tauschpartner im Raum HH. Tel.: 040/6913332

Verkaufe für A 500 das Spiel Final Fight für 65 DM, außerdem verkaufe ich das Gameboy-spiel The Rescue of the Princess Blohette für 40 DM. Melde Euch bei Baul Kim. Tel.: 030/3660994 nach 18.00 Uhr

An alle! Vergebe sehr billige aber legale Abs (Demos, Ads, Mags, Sounds). Schicke Brief für Inform. an: M. Hainz, Im Hirschfeld 49, 5190 Stolberg. Bin der Billigste - 1 DM pro Diskette.

Biete Supergames zu heißen Preisen. Wie Magic Pockets, Dragonflight (60 DM), NP 90 DM, Cruise for a Corpse (60 DM) NP 85 DM, Komplett in deutsch. Bin nach 16.00 Uhr zu erreichen unter: 06504/1878

Verkaufe oder tausche Original Knights of the Sky 1 MB für 50 DM u. Amiga Desktop Utilities Butler James für 50 DM oder gegen Eye of the Beholder, Ultima III, IV oder V. Ronny Bahls, Auerbacher Ring 12, O — 1152 Berlin

Original Games incl. Anleitung, orig. Verpackung: 1) Silent Service II (69 DM), 2) Hostages (19 DM), 3) Mini Golf Plus (19 DM). Alles 100% OK! Ruft an: 08121/3797 (Jürgen)

Immer neueste Amiga-Soft! Gratistüte anfordern. Write to: Flying Shark, Postfach 9, A — 8614 St. Jakob/Breitenau. Nur Österreicher! PS: Eventuell Tausch.

Verkaufe original Silent Service II für 60 DM oder tausche gegen Cruise for a Corpse. Suche Kick Off 2 + Final Whistle. Bernd Raders, Disterstr. 18, 3000 Hannover 91. 0511/446439 Mo-Do ab 17.00 Uhr

Biete Amiga Software: Formula One Grand Prix, 4 D Sports Driving, Crime City dt., PGA-Tour Golf, The Jetsons usw. Schreibt an Heinz Wegebauer, Mühlgrasse 5, A — 2511 Pfaffstätten. Tel.: 02252/87333

Das Allerbeste! Niedrige Preise! 110% zuverlässig! Nur ab 22.00: 02203/83935 (Chris) Die Nummer eins in Nordrheinwestfalen!

Power, 45, D. Spirit 30, u. tausche beide gg. I von Euch. Z.B. S. of M. Island 2 o. andere; Liste + Rückporto an M. Duwaldt, Herm-Lüns-Str. 4, 2740 Bremervörde

Verkaufe ständig (punktuelle und alte) Originale. Tel.: 030/7959642 oder mit RP an: Mario Fabritz, Sembritzkistr. 34, 1000 Berlin 41

Unsens! gibt es bei mir nichts, aber dafür spottbillige Orig. Amiga-Games. Willt Ihr Battle Isle, Leander, Lost Patrol, Gods, Beast, Blood Money, Red Storm Rising, Magic Pockets? Call Josef 08544/1791

Zugreifen! Verkaufe Originalspiele! It came from the Desert, Cadaver, Drakken, Beast I + II, Populous Anleitungsheft (pro Spiel 25 DM), Demomaker und Sidmon je 25 DM, Adio Worx 10 DM, Andre Kleinchenkabinen, Fliegerhafenstr. 7, 7000 Stuttgart 80

Hallo Amiga PD-Fans! Verkaufe PD ab 1.50 DM! Liste gegen 1 DM Rückporto anfordern! P. Wölfe, Pfeifferstr. 46, 4000 Düsseldorf 12, Tel.: 0211/292286

Battle Isle (45), Thunderhawk (45), Int. Soccer (35), Superstar Icehockey (25), Silent Service (25), Microgr. Soccer (25), Superski Challenge (25), Football Manager 2 + Exp. Kit (35), H. Springer, Lennestr. 77, O — 1200 Frankfurt/Oder

Verkaufe am den Meistbietenden: Original Spiel Pro Boxing (Mindestgebot: 35 DM) Schreibt an: Stephan Alrich, Gustav-Ullrich-Str. 46, 6747 Annweiler

Verkaufe Orig.: Brat, Populous, Super Monaco GP, Manchester United, Microprose Soccer, Wayne Gretzky Hockey, Blades of Steel, B. Rodeo Games, California Games, Crazy Cars II, North + South, (Erhard) Tel.: 08245/3570. Tausche auch.

Verk. Amiga-Orig.: Eye of the Beholder (59), Future Wars (39) und Space Ace (45), 0221/427486

Verkaufe Amiga Originale: Speedball II 20

DM, Hawkeye 15 DM, Stealth 35 DM, Indy 3 30 DM. Tel.: 04171/50509

Biete Amiga-Software, alle Spiele für 30 DM. Unter anderem besitze ich: Populous, Sim City, R-Type, Xenon II, Batman, Microprose Soccer, F-16 Combat Pilot, StarLord; garantiere für Originale. Auch einzeln verk. Tel.: 07333/7571 ab 18.00 Uhr.

Verk. Populous 2 160 DM od. tausche geg. Apida od. Battle Isle. Jörg Schwientek, In den Peschen 23, 4100 Duisburg 14, Tel.: 02065/21114

Verkaufe Amiga Originale (Adventures): Zak Mc Kracken, Maniac Mansion, Lords of Doom. Zusammen für 100 DM zusätzlich Verhandl. Tel.: 0721/816232 ab 17.00 Uhr

Obitus zu verkaufen. Original von Psygnosis, Preis nach VB. Oder tausche es gegen The Secret of Monkey Island II, Dino Doulkeridis, Emil-Münz-Str. 14/1, 7050 Waiblingen

Verk. PD ab 0,50 DM + Cheat Disketten + Originale (25). Suche Adventures für 25-30 DM. Steffen Beil, Mühlgasse 43, 6424 Ilbeshausen oder ruft an 09643/1254 (Steffen). Liste gegen 2 DM Rückporto.

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche 3D Construction Kit gegen BM Prof. Bevorzugte Version, in der der Kredit-Trick noch funktioniert. Schweizer Interessenten können mich unter der Tel-Nr. 044/67161 erreichen.

Tausche Monkey Island (komplett, Original) gegen Elvira oder The Simpsons. Schreibt an: Matthias Wirth, Heinrich-Zille-Str. 10, O — 8500 Bischofswerda.

Tausche Original Zak McKracken geg. Apida, Wrestle Mania, Alien Breed, Metal Masters, Dynablast oder geg. Gameboy mit Tetris! Peter Kleßling, Keilbergweg 4, 8225 Traunreut

Tausche Manchester United Europe (Original, Verpackung, Anl.) geg. Great Courts 2 mit Anl. u. Verpackung (nur Original). Ruft an: 08021/1764 (Andreas)

Tausche Red Storm Rising (AJ-Hit) geg. Eye of the Beholder (nur vollständig und 100% OK). Nico Barkmin, Dannenwalder Weg 170, 1000 Berlin 26, Tel. Berlin/4158941

Tausche Öl Imperium und Ivanhoe geg. Maniac Mansion oder verkaufe beide für je 20 DM. Tel. 05199/367 (Jörn Scheele)

Tausche Sun Runner und Lightforce (4 Games) geg. Zak McKracken und Blockout sowie Crazy Cars geg. Loom. Nur Originale mit Verpackung und Anleitung. Tel. 05199/367 (Jörn)

Tausche oder verkaufe folgende Spiele: Risko, Bundesliga Man.Prof., Strip Poker II, Lotus II, Shadow of the Beast II, Harley Davidson und Pirates (m. Lösungen). Tel. 09803/307

Tausche Mega Lo Mania (Orig.m.Verp.+Anl.) geg. Heart of China od. Jonathan od. Die Kathedrale od. Ähnliches (nur Orig.m.Anl.). Außerdem tausche ich Sonderheft Poster + Lobs. geg. Sonderheft Simulationen. Tel. 030/4061524

Tausche Maupiti Island, Vindex und Backlash (alle zus.) geg. Larry 3, Space Quest 1 o.2, Kings Quest 4 o.5 oder Colonel's Bequest (nur Originale und 100% OK); Tel. 030/4158941

Tausche Soft! Nur Amiga! Call 040/6430151 (Andreas)

Suche Orig. Shinobi zum Tausch geg. Iron Lord (n. Orig.-Verpackung, dt. Anleitung u. UBI Soft-Garantiekarte). Hagen Winkler, Palmenstr. 9, O — 4090 Halle-Neustadt

Tausche Bundesliga Manager Prof. geg. Winter und Zak McKracken + Indy 500 geg. Birds of Prey und It came from the Desert + Loes + Reederei geg. Sim Ans.; Tel. 06722/71695

Tausche Originale: Toki, Lotus Turbo Challenge 2, Jimmy White's Snooker, Test Drive 2. Suche Original Panza Kick Boxing und Super Monaco Grand Prix; Tel. 07131/403463

Tausche Face-Off Icehockey (v. Krisalis) geg. Mad TV (100% OK). Wer sich als Erster meldet, bekommt ein PD-Spiel drauf! Wer tauschen will, erreicht mich (Michael) unter der Nummer 07624/7859 (ab 19 Uhr).

100% Original Magic Pockets + Shadow of the Beast + Chambers of Shaolin - alle 3 Spiele geg. Orig. Panza Kick Boxing! 07131/403463 (Oliver)

Tausche Originale! Biete: Benaris, Moonstone, Starglider 2, BSS Jane Seymour, Suche: Double Dragon 1, Gateway to the Savage Frontier! Angebote an André Sahmury, Ortstr. 8a, 6930 Igelsbach

Wer kauft oder tauscht folgende Originale: Fire and Brimstone, Night Hunter, Pacland, Star-goose, The Enforcer, Amiga Powerpack, Custodian, Live and Let Die und Aladins Magic Lamp - geg. Ultima 6 oder Larry 5; Tel. 05221/57239

Hello! Ich habe vor, einen Demo-Tausch-Club zu gründen und brauche dazu Eure Hilfe! Sendet mir Demos, soviel Ihr wollt, und die Disketten bekommt Ihr so schnell wie möglich mit anderen Demos zurück. Lars Metz, Oesterborstelstr. 12, 2245 Tellingstedt

Tausche Heart of China geg. Operation Stealth oder Midwinter 2. Heart of China natürlich mit allem Drum und Dran, samt Komplettlösung! Oliver Schönhoff, J. Friedrich-Str. 54, O — 6900 Jena

Tausche Populous II geg. Mad TV und Chuck Rock geg. Railroad Tycoon. Verkaufe außerdem Ramses und Dungeons of Avalon (Amiga Fun-Ausgabe 3 und 4/5). Zusammen für nur 25 DM. Einzelne für je 15 DM. Tel. 0283N/497

Tausche Originale: Crazy Cars 2, Ghostbusters 2, Hostages, Emmett, Kings Quest 1-3, Tanglewood, Kult, Garrison 2 geg. intaktene Game Boy, Game Gear oder Atari Lynx. Lutz Wunderlich, Quellenstr. 11, 8660 Münchberg

Tausche oder verkaufe (für 50 DM) Jimmy White Snooker geg. John Madden Football, Red Baron, Indy 3 (engl.) oder Flight of the Intruder; verkaufe auch The Three Stooges für 15-20 DM; 0911/325334 (Kreso)

Tausche 100% Originale: Toki, Lotus Turbo 2, Test Drive 2 + Zusatzdisketten und Jimmy's Snooker. Suche: Super Monaco GP, Super Cars 2 und Panza Kick Boxing. Tel. 07131/403463 (Oliver)

Hi Leute! Brauche unbedingt Battle Isle! Biete dafür Test Drive 2 und Spy vs Spy (zusammen). Nur Originale! 02732/4918 (Thursten)

Suche Tauschpartner! Tauschpartner für Amiga-Games! Auch Anfänger! Habe z.B. Beholder (dt.), Elvira 2, Deluxe Paint 5, Larry 5, Ultima 6 und Apida. Suche Beholder 2 und Monkey Island 2; Alexander Däuber, Von-Westernachstr. 6, 8875 Oettingen

Tausche die AJ-Hits Elvira 1 und Jumping Jackson geg. das King's Quest Triple-Pack. (Nur Originale und 100% OK). Nico Barkmin, Dannenwalder Weg 170, 1000 Berlin 26

Tausche Amiga Originale: Gods und Die unendliche Geschichte geg. Sim City mit Architecture Disk 1; Tel. 0202/463099

Tausche Indy 500 gegen Birds of Prey, Midwinter 2 geg. Secret Weapons of the Luftwaffe, Flitepower geg. Terminator 1, Wings gegen Red Baron oder andere; Tel. Schweiz/081/363909

Tausche Beckertools-Amiga (noch verpackt, o. 70,-) oder Data Becker Music Maker (neu 100,-) geg. beliebiges Adventure von Sierra on Line! Suche noch gute Demo-Contests und ASM-Magazine vor 10/88! Call mir 0219L/668373

Tausche Monkey Island dt. geg. Battle Isle od. Elvira II (beide kompl. dt.); Gerd Lohrt, Allende Str. 35, O — 2900 Wittenberge, Tel. 0387/70736

Swiss-Soft searching for new stuff! Natürlich haben wir sie auch. Sendet Liste an Swiss-Soft, Markus Hänsenberger, Florastr. 24, CH — 8953 Dietikon oder ruft an: 0041/17404752 ab 18 Uhr!

Verkauf/Tausche Amiga-Games: Falcon 50 DM, Rings of Medusa, Imperium, Legend of Faerghail 40 DM, Rick Dangerous, Bundesliga Manager, Venus, 3D Pool, Shadow of the Beast für 30 DM. Alles Originale! 05822/2986

Tausche Hill Street Blues gegen Mad TV oder Stadt der Löwen. Alles Original und deutsch. 0234/502239 (Dirk)

Ich suche The Simpsons, Robin Hood und alle mit einem „Hit“ gekürten Games. Ich tausche gegen Lemmings, Blues Brothers, SWIV, Ski or Die, Magic Pockets, Super Cars 2, Turrican 2, James Pond 2, Write to M. Vollhardt, Kemperstr. 31, 4443 Schüttorf.

Neueste Amiga-Soft! Auch Demo-Tausch. Schreibt einfach an: Starbug, Postfach 19, A — 8740 Zeltweg.

Tauschpartner für Amiga gesucht! Hauptsächlich für Action-, Jump'n Run- und Adventure-Games! Write fast to Megasoftware, Henning Kruppert, Postfach 602, 8755 Alzenau 2. PS.: Nur 100% Tauschpartner gesucht! Bin selbst 100% zuverlässig!

Achtung! Ich besitze fast 20 Programme (Originale); eine kunterbunte Mischung, die jedes etwas bietet; Altes-Neues, Action-Denken, darunter 8 Joker-Hits. Wenn Du also einen legalen und starken Tauschpartner suchst, dann schicke Deine Liste an Carsten Vieth, Liegnitzer Str. 28, 4790 Paderborn (Illegal Angebote bleiben unbeantwortet)!

Groß Electronic Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1660 dt.	74.90	89.90	
A 320 Artus dt.	99.90	99.90	
A Train		99.90	
ATAC dt.		99.90	
Age of the Pacific dt.		99.90	
Agony dt.	59.90		
Altimeter dt.	74.90	74.90	
Amusement dt.	59.90		
B 17 Flying Fortress dt.		99.90	
Battle Isle dt.	69.90	89.90	
Battle Isle Disk dt.	49.90	49.90	
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90	69.90	
Cat Lewis Challenge dt.	59.90	74.90	
Civilization dt.	79.90	89.90	
Conquest of the Longbow dt.	74.90	74.90	
Conquistador dt.	59.90	59.90	
Dark One Twiss dt.	59.90	59.90	
Cover Action dt.	74.90	89.90	
Cross in the Kremlin dt.		99.90	
D Generation dt.	49.90	74.90	
Darklands dt.		109.90	
Darkwind dt.		99.90	
Das Schwarze Auge (B) dt.	74.90	89.90	
Deliverance dt.	59.90		
Die Partie dt.	69.90	89.90	
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.	69.90	79.90</td	

SOFTPOWER Berlin

Top 10 AMIGA

Civilization Dt.	89.-
Monkey Island 2 Dt.	99.-
Der Patrizier Dt.	85.-
Lure of Temptress Dt.	79.-
Sensible Soccer Dt.	65.-
Mad TV Dt.	85.-
Space Max Dt.	79.-
Global Effect Dt.	79.-
Jaguar XJ 220 Dt.	75.-
Dune Dt.	79.-

**Beste Lieferfähigkeit
durch Berlins größtes
Lager an PC + AMIGA
Spielen wird garantiert !**

Top 10 IBM / PC

Der Patrizier Dt.	99.-
Das Schwarze Auge Dt.	99.-
Indiana Jones IV	99.-
Aces of the Pacific	99.-
Rampart	89.-
Powermonger	99.-
Darkseed Dt.	99.-
A-Train	109.-
Special Operations 2	49.-
The two Towers	99.-

**Mail Order !
Alle Preise inclusive
Porto + Verpackung**

Special News

Super-Patrizier- Wettbewerb !

Der Kunde, der am Samstag,
dem 1.8.92,
laut Spielstand der reichste
Patrizier ist (Amiga oder PC),
gewinnt ein Spiel seiner Wahl !

SOFTPOWER

**Überall in Berlin !
Rufen Sie uns an !**

SOFTPOWER

**Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20**

030 / 492 20 56

Tomsker Winter, Starbyte Super Soccer, Populus, Waterloo und Kenny Dalglish Soccer Manager gegen Mad TV, Chaos Strikes Back, Black Crypt und King's Bounty (Amiga-Originale)! Steven Meyer, Am Steinmaul 2, 3578 Schwalmstadt 24

Tausche das Spiel Thunderhawk mit Beschreibung und Verpackung gegen Silent Service oder USS John Young 2, Torsten Hein, Weidlandstr. 13, 0 — 2400 Wismar

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Schickt Eure Listen an Henning Mitz, Am Hang 4, 3501 Ernatal 1.

Tausche Elite, F-16 Combat Pilot, Eye of the Beholder, Klax, Red Storm Rising oder Conqueror gegen Loom, Bundesliga Manager Prof. oder F-15 Strike Eagle (alles Amiga-Originale)! Manuel Esterer-Schabus, Ratsbriefstr. 17, A — 5020 Salzburg

Tausche Amiga-Originale: Silent Service 2 geg. Seer. of Monkey Island. Bitte in Orig.-Verpackung. Ruf an: 08166/1231

Tausche oder verkaufe C128 mit C64 und 8 Originalspielen, z.B. Terminator 2, Batman usw., tausche gegen Amiga 500, möglichst mit Zweitaufwerk und 1 MB und Maus. Romy Wendl, Karl-Ohrn-Sir. 5, 6730 Neustadt 17, Tel. 06327/4275

Tausche Originale gegen Mad TV: Last Ninja 2, Bladels of Steel, Ferrari Formula One, Walter Rüffert, Geretsrieder Str. 33, 8264 Waldkirburg, Phone: 08638/3352 bis 18.30 Uhr

Tausche orig. Lemmings, Operation Stealth, Blood Money geg. orig. Quest for Glory 2, King's- oder Space Quest (alle Teile); Schreibt an Jan Baierlein, Am Bauholz 16, 8737 Euerdorf.

Tausche orig. Invest und The Immortal (100% in Ordnung) geg. orig. Infocom-Adventures (aller Hörbücher!). Davon aber nicht weniger als zwei Stück, bitte! Jan Brinkmann, Am Doktorkamp 30, 4817 Leopoldshöhe. Keine Anrufe!

Biete Originale von Black Crypt und Elvira/Accolade!, suche Originale von Dungeon Master, Might and Magic oder Future Wars, Back Rogers, Klaus Wenzel, Kaempfstr. 18, 4300 Essen 1

Tausche Simpsons (100% OK, leider ohne Verpackung, aber mit Anleitung) gegen Gods, Turvak the W., Apidya, Mega Twins und Chuck Rock, Write to Marc Duhach, Brunnstr. 19, CII — 3123 Belp

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500 in Kiel und Umgebung. Tausche z.B. Monkey Island, Duck Tales. Der Preis ist frei; Christian Henning, Isarweg 56B, 2300 Kiel 14, Tel. 0431/788387

Überlebenswichtiges Angebot: Tausche orig. Larry III geg. Loom und Indy (Adv.) oder verkaufe es für nur 40 SFr (50 DM). Greift zu! Tel. Schwellz/01/7848287

Biete Battle Isle Data Disk, Chaos Engine, Alien Breed, Chuck Rock, Cadaver 1+2, Goids, Magic Puckels; suche z.B. Apidya, Special Forces, WWF Wrestle Mania, Leander a.A.; Sören Kongel, Str. d. Solidarität 7, 0 — 3592 Bismarck (nur Originale)

VERSCHIEDENES

Verkaufe z.T. sehr gut erhaltene Zeitschriften: Amiga-JL, sehr gut erhalt. Raritäten, 1/90-3/92; 3x ASM (Cover fehlten meistens) und noch einige Powerplays und Playtimes! Für insges. 200 DM! (NP ca. 250 DM); Tel. 06341/4808.

An alle Amigianer! Wer überlässt armem Schüler seinen Gameboy + Tetris? Zahlte max. DM 100,-. Nur zu Zustand! Michael Schäfer, Riegläckerstr. 13, 7250 Leonberg 7

Hilfe! Wer kopiert mir seine Amiga-Dragons-Lair-Steuerdisk vom LDG-System? Meine ist bis! Zahlte gut! Tel. 07052/4945

Verkaufe Atari Konsole 2600 mit 8 Modulen, NP ca. 500 DM. VP verhandelbar. Tausche auch geg. Game Boy + 1-3 Module. Tel. 02851/2335 (Martin Hinz)

Kaufe Festplatte für A500, 20-? MB. Außerdem Software aller Art, z.B. Mad TV, Conqueror, Pirates, Alien Breed, First Samurai, Larry 2 u. 3, Goids, Elvira, Fate und alles andere! Andreas Stenos, Hiltstr. 19, 8000 München 50

Achtung - ASM - Achtung! Verkaufe ASM (4/87, 12/87, 3/88 bis 12/89), alle in gutem Zustand (z.T. inkl. Poster & Kartekarten)! Preis: DM 2,50 bis 3,-! Außerdem ASM-Specials 1-4 (Secret Service!) für nur 3 DM! Tel. 0841/5612

Suche dringend Amiga Joker 11/89 bis 11/90, Preis VB, Schreibt an C. Kandler, Dusitzerstr. 7, 6392 Neu-Ansbach 4.

Hey Freaks, Have you got problems, write to me! Deadly cheap. Schreibt an Tobias Hilli, Andechser-Str. 8, 8451 Ammerthal! (Komplettlösungen, Tips usw.)

Suche deutsche Spielanleitung von BM Prof. und Dungeon Master! Bitte Gleiche von den Simpsons! Bernd Schmidt, E.-Thümlmann-Str. 31c, O — 8213 Bannowitz

Verk. 100% Orig. Games: Kaiser 60 DM, Hillsfar 50 DM, II Came from the Desert 50 DM, Bundesliga Manager 50 DM, Rings of Medusa 50 DM, Invest 50 DM, Manchester 1+2 für 100 DM, alles zusammen 300 DM und per Nachnahme. Andreas Sauerhrieg, Igendorfer Str. 20, 8500 Nürnberg 10

PD und Originale billig abzugeben! Suche auch Programme oder Spiele, die ich in meiner PD-Serie veröffentlichen kann (natürlich bekommt Ihr auch was dafür)! Steffen Bell, Mühlweg 43, 6424 Illeshausen, Tel. 06643/1254

Suche AJ-Hefte 10/90 und 5/91 (ohne Poster). Wer kann mir helfen? Tel. 0841/43953 nach 18 Uhr

Amiga Joker 11/90, 3/90, 2/91 dringend gesucht! Preis nach Vereinbarung! Hardy Schlosser, John-Schehr-Str. 3, 0 — 2510 Rostock 5

Engl. u. amerik. Computerzeitschriften. Viele Magazin-Disketten. Immer aktuelle Ausgaben u. Abos. Interessierte wenden sich an NL Mangold, Postfach 1252, 7295 Pfalzgrafenweiler.

Freiks! Cheats! Tips! Jede Menge! Tips + Cheats zu aktuellen und älteren Spielen erhalten Ihr gegen 10 DM-Schein od. Briefmarken! Es lohnt sich! Stefan Schmidt, Süddorfweg 45, 8500 Nordhorn

Verkaufe: ASM-, Powerplay-, Playtime- und Amiga Joker-Hefte zw. 2 und 3,50 DM. Liste gegen 1,- DM RP bei Hartmut Rieker, Lenhardstr. 41, 7332 Eisingen

Haft Ihr Probleme bei Nitro, Speedball oder bei Toki! Wer schreibt, erhält kostenlose Tips und Pläne. Tel. 02363/46453 (Dennis)

Komplettlösung zu Monkey Island auf Disk für nur 12 DM! Sehr ausführlich, selbstgeschrieben. Bald auch zu Indy 3! Nur Amiga 500 Schreibt oder rufe an unter 089/7252328, Georg Werdich, Radlkofersir. 19, 8000 München 70

Ob auf: More Lemmings (50 DM), Topstar Jetstick (32 DM). Suche alte Amiga-Hefte von Beginn an bis Ausgabe 2/91, kaufe sie für 3 DM! Tel. 02163/3550

Suche dringend Anleitung für „Flight of the Intruder“, auch Kopie! Tel. 09261/91358

Suche Playtime-Ausgabe 1/92 mit Superposter. Biete Kaufpreis (4,90 DM). Bitte nur aus dem Umkreis Düsseldorf! Ruf an unter 02064/57280 (fragt nach Sebastian).

Verschenke Gold! Wer kann mir die Hefte AJ 11/89, 12/89, 1.2.3/90, 5/90, 11.12/90, 2.3/91 zusenden? Bedingung ist, daß die Hefte noch relativ gut aussehen und auch komplett (mit Poster) sind. Zähle für jeden AJ doppelten Neupreis (DM 14,-). Hubert Walluk, Kitzbühler Str. 13, 0 — 1400 Oranienburg

Wer digitalisiert mit Musikstücke (Jeder)? Markus Eßer, Hegelstr. 13, 5142 Bonn

Suche AJ 2/91. Zahlt gut! Tel. 08404/5863

Verkaufe oder tausche C64 mit Speed-Dos und Resetstabilizer, 10 Disks und G. Minister gegen Monitor für Amiga 500 oder verkaufe C64 für 250 DM. Verkaufe für A500 die Spiele Phobia und Mechanicus (Originale). Tel. 05941/8936 (Mare)

Suche immer Leerdisks für den Amiga! Zahlt für 10 3,5" 132 TPI MF 2DD-Disks bis zu 7 DM! Nehme auch größere Mengen ab! Also schreibt an Mike Böhner, Junkerstr. 29, 5464 Jungeroth!

Verkaufe folgenden CD-Player: Funai CD 6600 mit Fernbedienung, alle Funktionen (bis auf open/close) über Fernbedienung programmierbar, 250 DM wegen „Systemwechsel“. Ruf an 02952/3264 (Markus)

Suche dringend Amiga Joker-Heft 12/90. Biete bis zu 6,50 DM. Das Heft sollte noch in gutem Zustand sein. Steffen Sauth, Hauptstr. 45, 0 — 7981 Döllingen

Suche das Amiga Joker-Heft 5/91. Biete 5 DM. Sven Kriegel, Rigauerstr. 29, 0 — 1422 Henningdorf

Amiga Joker! Die ersten 20 Ausgaben von der Erstausgabe 11/89-10/91 zu verkaufen. Bis auf einige Titelbt., gut erhalten, 25,- DM incl. Porto + Verpackung! Nur komplett! 0514/885460

Habe hunderte von Komplettlösungen, Cheats und Supertips. Forderst doch mal eine Gratist-

Heft gegen Rückporto an! Andreas Schmitt, Im Bild 31, 6535 Gan-Algesheim

Suche deutsche Anleitungen für F-16 Combat Pilot, Populus 2, Mega Lo Mania. Leider besitzt ich nur die englischen und kann damit nichts anfangen. Zahle 3 DM pro Stück! Bitte aufrufen: 02932/36349!

Suche Amiga Joker 1-3/90, 12/90, 5/90, 1-3/91, Zahle bis 9 DM. Schick Eure Angebote an Andreas Kirchner, Zur Grotte 1, 5787 Olsberg. Nehme nur gut erhaltenes Heft!

Frauen gefällig? Ich schreibe Trainer (unendl. Leben usw.) für alle Spiele, egal ob Action, Geschicklichkeit- oder Rollenspiele. Info: Frank, Rückumschlag bei H. Renner, Hüniburnstr. 12, 3550 Marburg 13.

Null-Modems-Kabel (2m) zur Verbindung zweier Amiga (500, 1000, 2000) u. Amiga-ST mögl. Falcon, Stunt Car R., Populus, FotL, Lotus 2, Vroom mit 2 Computern zu spielen 20 DM; Tel. 09281/16185 ab 16 Uhr (Volker)

Verkaufe Game Gear, 12 Spiele, Netzteil, Akku-Pack, NP 1400 DM, 3 Minuten ab für 850 DM, C64, 1541, 3 Joysticks, 15 Originale, Final Cart, 3. Maus für 400 DM. Tel. 02332/60715

Verkaufe Computerzeitschriften (ASM, Happy Computer, PD usw.) zu 2 DM/Stück. Jens Westermann, Weinligstr. 7, 3040 Soltau

Action Replay II Modell incl. Handbuch + Diskette zu verk. 150,- 180,- 225,- PD (Fred Fish)-Disketten 85,-; Public Domain Buch I + Diskette (Amiga Text) 30,-; Die Larry Story (Komplettlösungen vom Teil 1-III) 20,-; 10 Leerdisketten (3,5" 18-, bzw. 5,25" 9,-); Strip Poker, Mike n.M. Dragon, Tarzan, Warlocks Quest je 10 DM, Xybots, The Final Battle je 20,-; Masterblazer, Z-Out, Kings Quest III, Berlin 1948 je 30,-; Championship Run 40,-; Flight of the Intruder 70,- (only Amiga) Joy-Stick (Junior) 8,-; T.R. Krankhofstr. 7, 5307 Wlg.-Hulsen

Suche Druckeranpassung für Drucker MPS 1550C an den Amiga, womit ich Text und Grafik farbig drucken kann. Wer mir zuerst schreibt, bekommt von mir 10 Leerdisks und Monkey Island; Marc Herzigkeit, Faunenweg 15, 2427 Molente/Krummsee

Verkaufe! Alle Amiga Joker-Hefte bis zur letzten Ausgabe! Im Pack wird's billiger! Mit Orig. Ordner! Ruf an: 0911/449479, Michael Bartisch (bei Burger), Jean-Paul-Platz 27, 8500 Nürnberg 10

Suche Amiga Joker-Hefte 11/89, 12/89, 1/90, 2/90, 3/90, 11/90! Nur 100% OK. Zahle Neupreis! Tel. 05971/53287 ab 18 Uhr

Achtung: Freiks! Suche Orig. Programme zum Spielen und Orig. Midi Programme für Casio CT 670. Listen bitte an Ralf Pfeiffer, Jahnstr. 6, 5042 Erfurt 1. PS: Anfänger braucht Hilfe, bitte schreiben!

Suche Tauschpartner für Amiga! Habe selbst viele Originale! Außerdem suche ich Jungs und Mädels (Rollenspiele und Adventures). Schreibt doch einfach mal. Bin 21 Jahre und besitze einen Amiga 1000. Tanja Klingenberg, Tannenstr. 7, 7069 Berglen-Steinach.

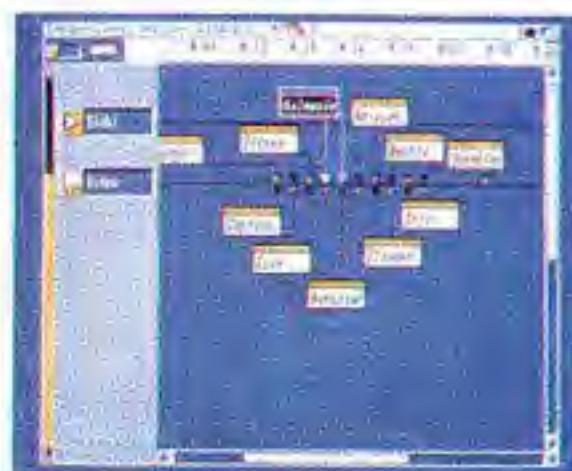
Verkaufe NES-Spiele: Duck Tales für 75 DM, Track & Field II für 55 DM, Super Off Road für 35 DM, Snake Battle'n'Ball für 45 DM (bei einigen Spielen gilt auch Verhandlungsbasis). Ruf doch mal an! 05109/7172 von 18-19.30 Uhr (Dennis verlangt)

Verkaufe Originale per Nachnahme! Invest 50 DM, Rings of Medusa 50 DM, Hillsfar 50 DM, II Came from the Desert 50 DM, Kaiser

Weil wir es hier mit einer echten Domäne der „Freundin“ zu tun haben, gibt es gerade für sie eine schier endlose Reihe von Animationsprogrammen. Ehe wir uns aber näher mit solcher Software befassen, soll erstmal die Frage geklärt werden, wie so ein Digi-Film überhaupt funktioniert. Nun, prinzipiell wie jeder andere Film auch: Eine schnelle Abfolge leicht unterschiedlicher Einzelbilder erzeugt beim Betrachter den Eindruck von Bewegung — je mehr Bilder, desto glaubhafter ist die optische Täuschung. Beim Zeichentrickfilm und am Computer spricht man dabei von einzelnen Animationsphasen, wobei der Rechner natürlich wesentlich exakter arbeiten kann als jeder Mensch. Im Idealfall muß der Computer-Regisseur daher nur etwa jedes fünfte oder zehnte Bild per Hand zeichnen, alle dazwischenliegenden Phasen werden selbstständig vom Amiga berechnet, so daß ein ruckfreier Trickfilm entsteht.

DIMENSIONENVIELFALT

Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Animationssoftware: Die einfacheren Programme arbeiten zweidimensional, das heißt, hier bewegen sich die Objekte ohne Tiefeffekt über den Screen, Kamerazooms und sonstige



Luxuriöse Benutzerführung: Deluxe Video III

kaum etwas Vernünftiges zu haben, zudem braucht man eine Turbokarte, Festplatte und haufenweise Speicher, soll die Berechnung eines einzigen Bildes nicht locker einen halben Tag dauern. Und wer hat schon soviel Zeit und Geld?

DELUXE VIDEO III

Electronic Arts' Animationsklassiker eilt ein ganz hervorragender Ruf voraus, der sich in der Praxis jedoch nicht ganz bestätigt: Malfunktionen fehlen völlig, um ein zusätzliches Malprogramm zur Erstellung der Objekte und Hintergründe kommt also kein Digi-Regisseur herum. Ärgerlich auch, daß oft und ausgiebig nachgeladen wird, eine Festplatte ist da sicher nicht verkehrt. Zudem ruckeln die erzeugten Anima-

Animation für Einsteiger

Als die Bilder laufen lernten...

3D-Spielereien sind damit ausgeschlossen. So lassen sich zwar ganz nette Zeichentrick-Sequenzen erstellen, wer jedoch auf dreidimensionalen Realismus samt Lichteinfall und Schattenwurf steht, wird zu einem Raytracing-Programm greifen müssen. Trotzdem haben wir uns hier auf 2D-Animationssoft beschränkt, denn Raytracer stoßen bereits in den semi-professionellen Bereich vor: Unter einem Tausender ist

tionen meist recht stark, aber dafür ist hier das Arsenal an Special-FX wie Bildblenden, Schnitten und Scrolling wirklich einzigartig. Die Benutzeroberfläche präsentiert sich schön übersichtlich, auch werden sämtliche Amiga-Grafikmodi unterstützt; MIDI-Keyboards dürfen obendrein eingesetzt werden. Fortgeschrittene können dank all dieser Features ganze Multimedia-Präsentationen erstellen, für Einsteiger dürfte das Programm jedoch eine Nummer zu komplex sein.

objekte, die mit einem komfortablen Editor entworfen werden. Zwar geraten die Figuren meist recht farb- und detailarm, aber in der Bewegung liegt die Würze: Das Programm wirbelt auch mehrere Objekte ruckfrei über



Eher was für Anspruchslose: MovieSetter

den Screen, sogar stufenlose Metamorphosen kann es vollautomatisch berechnen, so daß sich ein Auto z.B. in einen Vogel verwandelt. Nette Spezialeffekte, brauchbare Soundfähigkeiten und der Einsatz fast aller Grafikmodi machen Fantavision zu einem prima Tip für Einsteiger.

FANTAVISION

Als Neuling im Gewerbe greift man besser zu Broderbunds Animator, zumal der sich bereits mit einem Standard-500er ohne Speichererweiterung begnügt. Und tatsächlich, bereits nach fünf Minuten steht bzw. läuft das erste Werk — Instant-Animation sozusagen. Anders als bei Deluxe Video bewegen sich hier jedoch keine gezeichneten Figuren über den Hintergrund, sondern Vektor-

MOVIESETTER

Auf den ersten Blick scheint Gold Disk die Mischung aus einfacher Bedienung und tollen Ergebnissen geglückt zu



Animation im Schnellverfahren: Fantavision

Kaum ein Werbespot, Musikvideo oder gar Kinofilm kommt heute noch ohne Computeranimationen aus — und oft genug stammen die bewegenden Bilder aus einem Amiga! Was liegt also näher, als sich die faszinierende Welt der Animation nach Hause zu holen?

sein, aber bei genauerem Hinsehen wirkt der Animationsteil doch ein wenig kümmerlich. So muß jede Phase einzeln gezeichnet werden und eine Metamorphose-Funktion à la Fantavision fehlt. Immerhin verfügt Moviesetter über eine beeindruckende Auswahl an Werkzeugen, ärgerlich ist aber, daß ausschließlich der Grafikmodus mit 32 Farben benutzt wird. Dafür klappt das Handling reibungslos, gut gelungen sind auch die netten Farb-, Scroll- und Soundeffekte. Dennoch taugt das Programm vorwiegend für einfache Filmchen, die — wie bei der Konkurrenz auch — ohne das Hauptprogramm lauffähig sind und bedenkenlos weiterkopiert werden dürfen.

lywood ja einen klaren Heimvorteil, entsprechend professionelle Ergebnisse lassen sich mit ihrem Programm auch am Amiga erzielen. Tolle Cartoons gibt's aber leider nur für den, der eine Extrapolation Geduld mitbringt, denn schon die Erstellung eines zwei bis drei Sekunden langen Spots erfordert eine ganze Menge Arbeit. Zunächst muß jedes Bild der Animation einzeln gezeichnet werden, wobei die „Zwiebelhaut-Technik“ wert-

hätte eine etwas umfangreichere Palette an Malfunktio- nen kaum geschadet. Leider ist das Programm auch nicht gerade musikalisch, aber in punkto Zeichentrick wie schon gesagt trotzdem erste Wahl.

DAS FAZIT

Mag die zweidimensionale Software für den Einstieg in die Welt der Animation auch wesentlich besser geeignet sein als teure und komplexe zu bedienende Raytracer, die vom User neben hochwertiger Hardware auch Kenntnis-



Digitaler Zeichentrick:
Disney Animation Studio

volle Dienste leistet: Während der Bearbeitung sieht man die letzte Animationsphase am Screen noch „durchscheinen“, so daß die Unterschiede der einzelnen Bilder zueinander sehr deutlich werden. Das ist zwar äußerst praktisch, dennoch

USER CLUB

se im Bereich der Optik verlangen — Amiga-Animationen wie sie z.B. in dem SF-Streifen „Moon 44“ zu sehen waren, sind damit natürlich nicht realisierbar. Aber wer Zeit und Ausdauer investiert, wird mit den vorgestellten Programmen über kurz oder lang recht brauchbare Ergebnisse erzielen. Und wer weiß, vielleicht beginnt der Disney des nächsten Jahrtausends seine Karriere ja am Amiga... (rl)



Sehr schön, aber auch sehr arbeitsintensiv: ein Raytracing-Bild.

DISNEY ANIMATION STUDIO

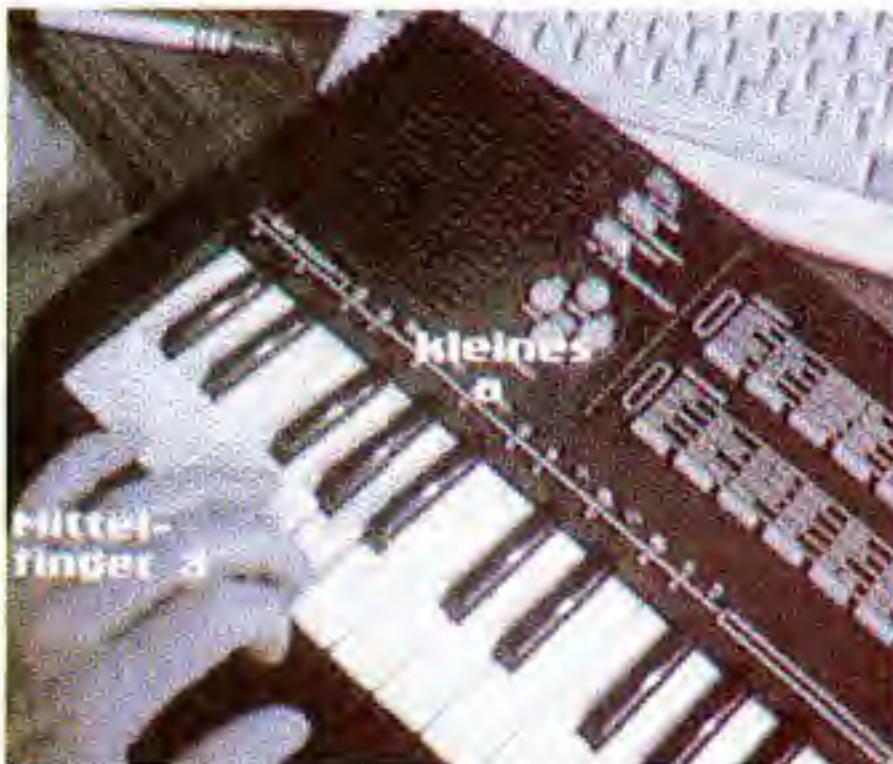
In Sachen Zeichentrick haben die Buntstift-Magier aus Hol-

2D - ANIMATION IM ÜBERBLICK

	Funktionsumfang	Handhabung	Lieferumfang	Systemvoraussetzung	Hersteller	Preis
Deluxe Video 3	gut	gut	dt. Handbuch 2 Programmdisks (deutsch) 2 Demodisks	1 MB, 2 Floppies	Electronic Arts	299,- DM
Fantavision	gut	sehr gut	dt. Handbuch 1 Programmdisk (englisch) mit Demofilmen	512 KB, 1 Floppy	Broderbund	99,- DM
Moviesetter	ausreichend	gut	dt. Handbuch 1 Programmdisk (deutsch) 1 Bilderdisk	512 KB, 1 Floppy	Gold Disk	99,- DM
Disney Animation Studio	mittel	gut	2 Handbücher (deutsch) 1 Programmdisk (englisch) 2 Demodisks	512 KB, 1 Floppy	Disney Software	299,- DM

USER CLUB

Schließlich richten sich die beiden, weitgehend identisch aufgebauten „Buch plus Disk“-Kurse eindeutig an blutige Anfänger, denen man erstmal erklären muß, wo die einzelnen Noten überhaupt auf der Klaviatur bzw. dem Gitarrenhals versteckt sind. Die etwa 60 Seiten starken Bände enthalten eine ganz brauchbare Notenlehre, dazu eine Kurzbeschreibung des jeweiligen Instruments und eine Kürzestbeschreibung des Lernprogramms auf den Disketten. Deren Inhalt wird übrigens recht vollständig angepriesen.



Die Klavierstunde

wir waren also richtig gespannt auf die erste mausgesteuerte Lehrstunde mit „Digi-Grafiken, fetzigen Rhythmen und unterstützender Sprachausgabe“.

Zuerst müssen aber die beiden jeweils mitgelieferten Scheiben auf Festplatte oder drei formatierte Disks gebannt werden. Entscheidet man sich für die 3.5-Zöller, dauert die Prozedur dank ausgefeilter Systemroutinen kaum

Multimedia-Kurse für Klavier & Gitarre

Der durchschnittliche Joker-Redakteur versteht von Tonleitern und Notenschlüsseln etwa soviel wie Mozart von Computer-games verstand — wir sind also die ideale Zielgruppe für die neuen Digi-Musiklehrer von Data Becker!

länger als eine Stunde. Wer da lieber die härtere Variante wählt, darf sich darauf gefaßt machen, daß dabei seine Start-up-Sequence verändert wird. zudem verlangt das Programm nach erfolgreicher HD-Installation trotzdem nach einer der drei anscheinend doch (zusätzlich!) notwendigen Disks! Ist das alles schließlich überstanden, nähert sich unweigerlich die erste Unterrichtsstunde auf dem...

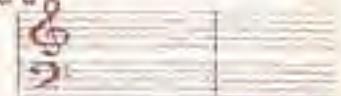
KLAVIER

Disk Numero eins soll die rechte Hand trainieren; dazu erscheint auf dem Screen ein Notenblatt mit weit über zehn

wird. Auf Wunsch erklärt das Programm, um welche Note es sich dabei eigentlich handelt und wo sie auf einer real existierenden Klaviatur zu finden ist. Wer's dann immer noch nicht rafft, kann sich eine Diashow mit Digi-Bildchen reinziehen, die jeden einzelnen Anschlag genau vorführt, und als besonderen Leckerbissen darf man sich die aus fast zwanzig Noten bestehende Partitur auch komplett vom Amiga vorklimpern lassen. Das Ganze wird dann nochmal für die linke bzw. beide Hände wiederholt, den krönenden Abschluß bildet ein

sogar eine Schlagzeugbegleitung angeboten. Fragt sich bloß wofür, denn wie der an gehende Meistervirtuose all

Wollen folgende Noten?



Klicken Sie auf die jeweilige Notenlinie!

e2 ?
b1 ?
a1 ?
d1 ?
c ?
e ?

den Achtelnoten- und Finger nummern-Kram dann auf ein richtiges Instrument umsetzen soll, bleibt ihm selbst überlas-

Wenn ich Ihnen zeigen soll wie man einen Achtelrhythmus auf der "E-Saite" zupft, klicken Sie auf meine Gitarre.
Soll ich Sie bei Ihren Übungen mit dem Schlagzeug begleiten, klicken Sie auf meine Haare.

Sind Sie an Informationen über diesen Notenwert interessiert, klicken Sie auf irgendeine Note.

Der Gitarrenlehrer

kleiner Test über Noten und Pausenzeichen. Dasselbe in grün erlebt man mit der...

GITARRE

Auch hier wird kein Saitenname und keine Achtelnote verschwiegen, die hübschen Bilder fehlen ebensowenig wie der Abschlußtest mit strammen fünf Fragen. Die Sprachausgabe besteht wie beim Piano-Kollegen aus einem einzigen Satz, doch wird den Gitarros darüberhinaus

sen. Klassenziel verfehlt, die Ausgabe von 49 Noten pro Band könnt Ihr Euch ebenso sparen, wie sich Data Becker die geplante Fortsetzung dieser wenig lehrreichen Lehrreihe sparen kann! (rf)

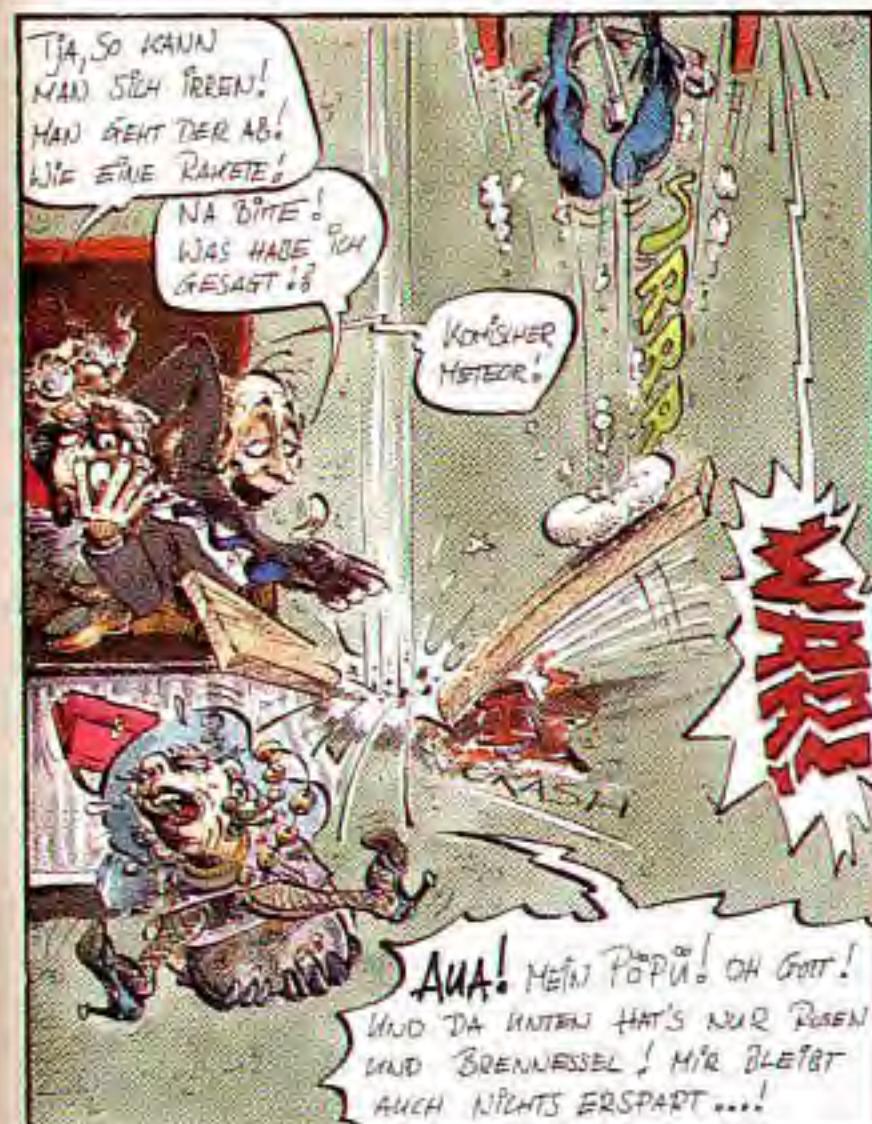
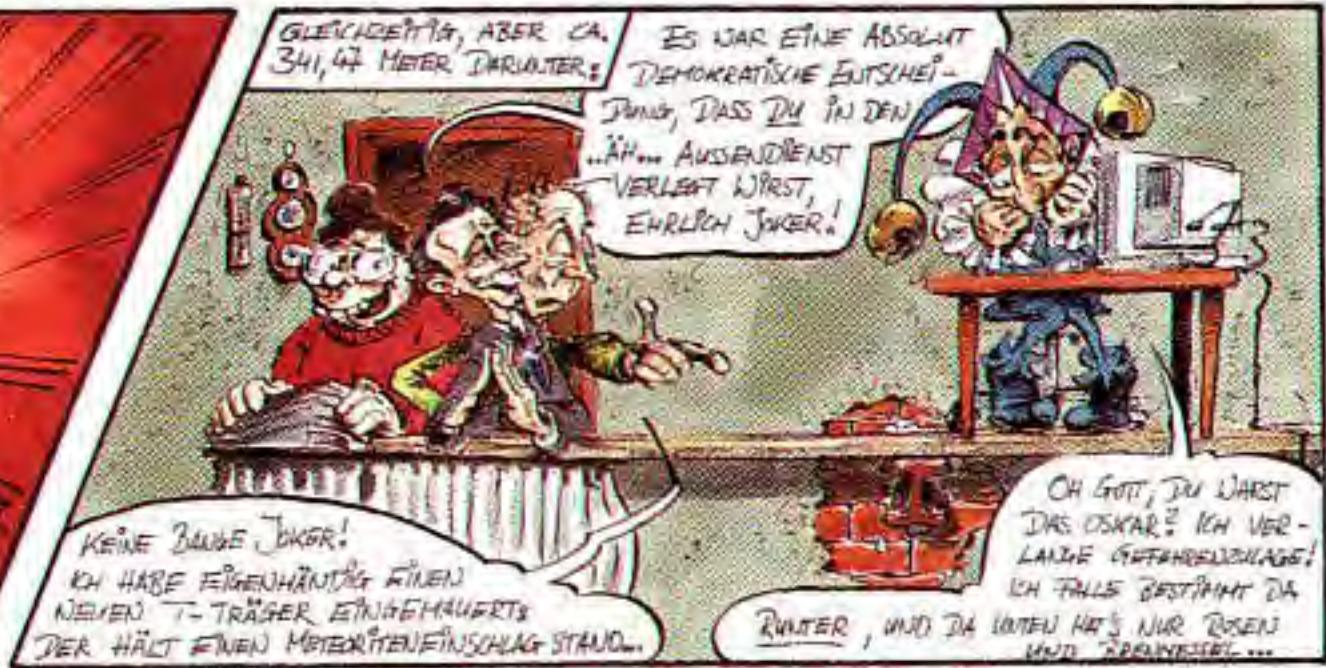
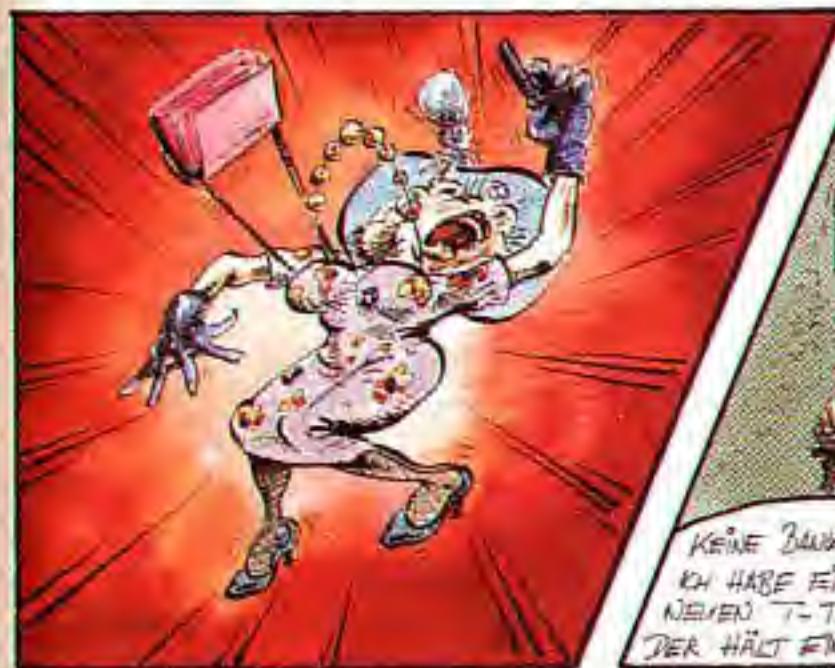
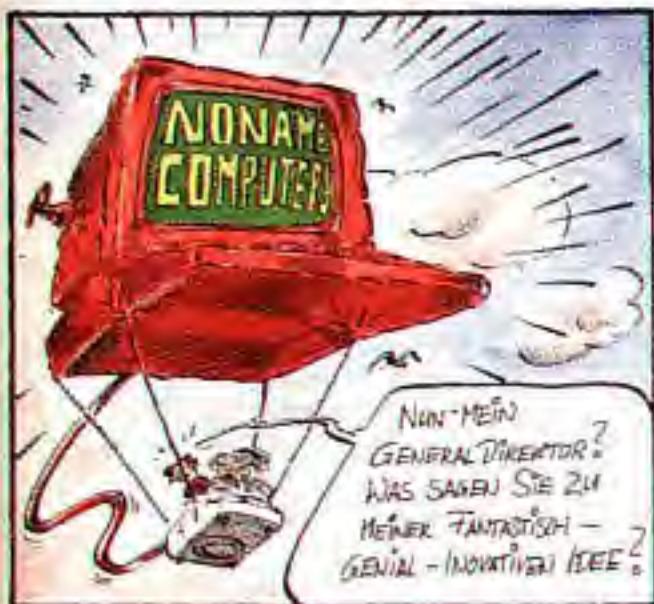


Multimedia-Kurse für Klavier & Gitarre

Hersteller: Data Becker
Preis: je ca. 49,— DM

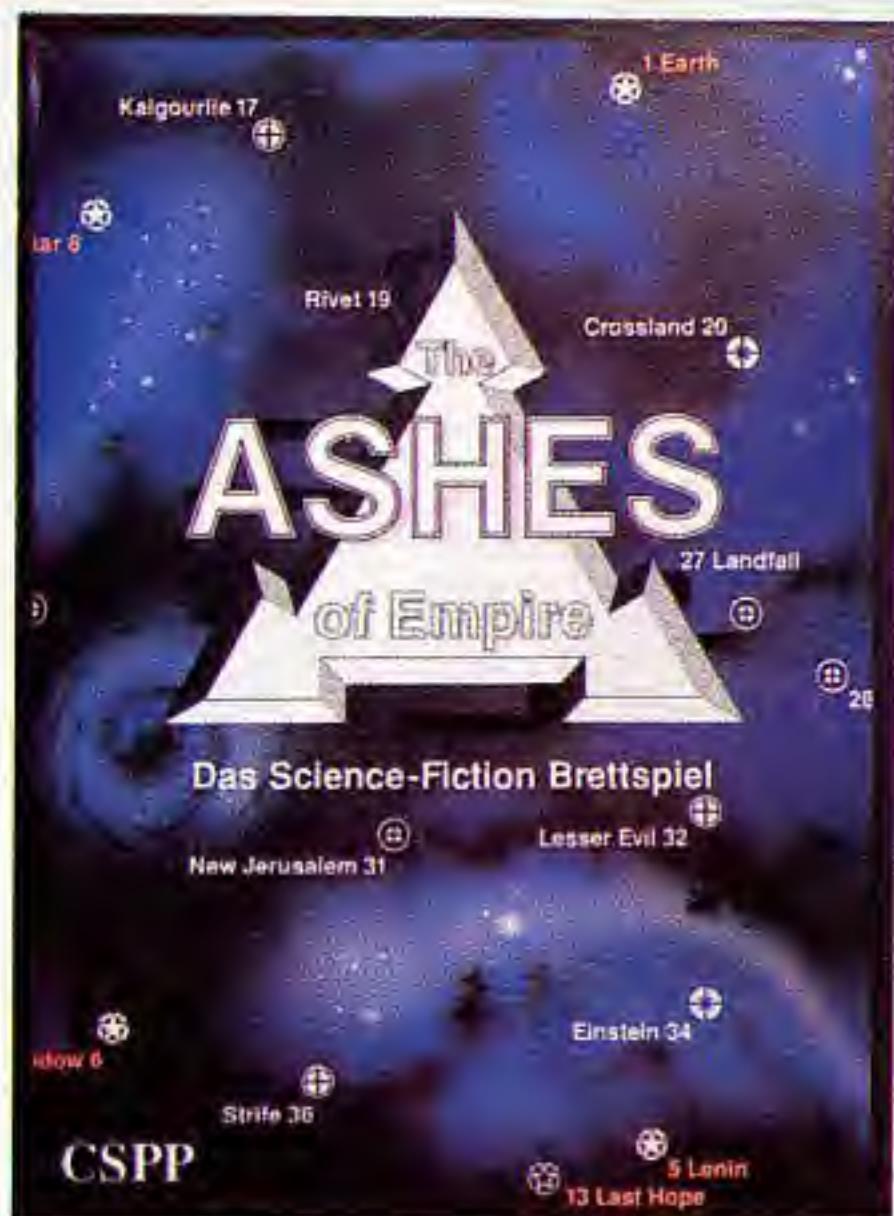
Mindestens 1MB erforderlich, ein Zweitlaufwerk wird unterstützt.

Die schreckliche Amiga-Joker



STRÖM AUSGEAHL

Betrüglich aber wahr: Morgen ist heute schon wieder gestern. Ja, wenn's so weitergeht, ist auch die Zukunft demnächst Vergangenheit — und unsere aktuellen SF-Strategicals sind nur noch altmodische Historicals! Also schneller lesen Leute, schneller...



Ashes of Empire

Alles Quatsch, daß diese kosmische Zukunftsvision von der Gegenwart eingeholt wird, steht in absehbarer Zeit wohl nicht zu befürchten. Und was die Vergangenheit betrifft, eine solche hat Ashes of Empire bereits als populäres Postspiel vorzuweisen: Seit zehn Jahren schon bekriegen sich die Briefimperatoren Deutschlands, um ein möglichst

großes Stück aus dem Kuchen der 40-planetigen Galaxis herauszuschneiden! Für die neue Wohnzimmer-Variante wurde das alte bewährte Regelwerk weitgehend übernommen, mal abgesehen von einigen Vereinfachungen und technisch bedingten Veränderungen. Augenfälligste Novität ist hier wohl, daß jetzt nicht mehr acht Teilnehmer ge-

fordert sind, sondern je nach Gusto Szenarien bzw. Startpositionen für zwei bis acht Eroberer verwendet werden können.

Ein nahezu unzerstörbares Spielbrett aus stabiler Pappe dient dabei als schön gestaltetes Übersichtsmedium, auf dem farbige Pappcounter deutlich machen, was zu wem gehört. Für den Rest der Statistik (Wieviele Einwohner haben meine Welten? Welche Rohstoffe produzieren sie? Wie stark sind meine Flotten, und um welche Kolonie kreisen sie?) sind dann die mit Zahlenchips belegbaren Planetenkarten zuständig. Runde um Runde werden nun aus den gewonnenen Ressourcen Bodenforts und Raumschiffe gestrickt, also etwa Jäger für den Luftkampf oder Transporter zur Ausschaltung feindlicher Verteidigungsanlagen. Stehen genug Einheiten bereit, schickt man seine Verbände auf die Reise — prinzipiell läßt sich jede Welt von jeder anderen aus erreichen, doch können zwischen Abflug und Ankunft bis zu zwei Spielrunden vergehen, in denen dem „Opfer“ noch Zeit für Vorbereitungen bleibt.

Ein handliches Würfelsystem entscheidet sodann über den Ausgang von Gefechten ebenso wie über das Spielende irgendwann nach der zehnten Runde: Wer zu diesem Zeitpunkt über das höchste Nationalprodukt verfügt (Summe aus Planetenzahl, Raumschiffen usw.), darf sich als glanzvoller Sieger betrachten. Laune macht die Geschichte nicht zuletzt wegen der verständlichen Anleitung und den Ausbauregeln für Profis; daß die Papp-Spielsteine zwar haltbar aber nicht unbedingt auch schön sind, tut dem Charme des „Aschenimperiums“ keinen Abbruch.

Droids

Ebenfalls aus ferner Zukunft rumpelt diese originelle und kurzweilige Roboter-Schlacht für zwei bis vier Silizium-Junkies daher. Das Gameplay ist zwar eher taktisch als strategisch, gefightet wird aber auch hier auf einer ausgesprochen strapazierfähigen Unterlage. In einer zehn mal zehn Felder großen Arena gilt es, sieben verschiedene Szenarien zu absolvieren, wobei das Ziel variiert: Mal soll man als einziger aktionsfähiger Robby übrigbleiben, mal gesunkene Schätze aus einem Fluß heben, mal einen ausgeflippten Blechkameraden unschädlich machen usw..

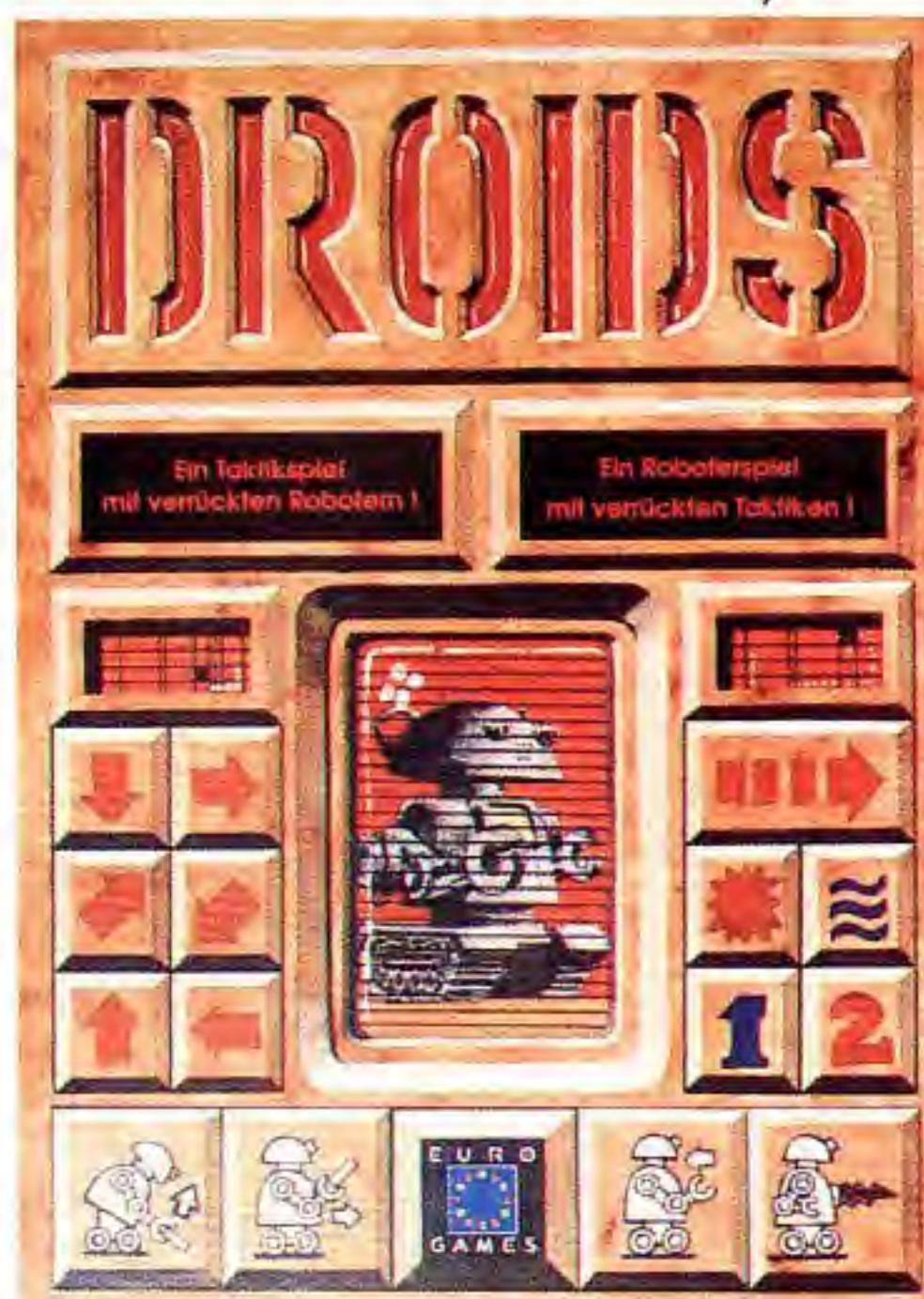
Zu diesen vielfältigen Zwecken verfügt nun jeder Spieler über zehn auf seiner Brettseite montierte „Sender“, mit denen er seinem Metallicus pro Runde bis zu sieben Befehle übermitteln kann. Diese Anordnungen werden in Form von Pappchips mit aufgedruckten Symbolen (gehe ein Feld weiter, schieße, usw.) plus Richtungspfeil blind gezogen und dann nach Wunsch auf den Sendern plaziert. Abhängig davon, auf welcher Reihe sie gerade stehen, arbeiten die Arenakämpfer schließlich reihum immer einen Befehl zur Zeit ab, bis keine Züge mehr möglich sind. Anschließend beginnt alles von vorn — wer es während der „Programmierung“ am besten versteht, die Bewegungen der Konkurrenz vorzusahnen und





aus den zufällig gezogenen Kommandos sinnvolle Ketten aufzubauen, wird in der nachfolgenden Aktionsphase auch die meisten Treffer im Laser-Ärmel haben...

Sobald ein Blechkopf solche Treffer einsteckt, muß sein Chef einen oder gar mehrere Sender abdecken; die betreffenden Felder liegen für den demolierten Roboter nun im „toten Winkel“. Üble Sache, aber es gibt ja noch die Reparatur-Droiden, derer man sich in den meisten Szenarien bedienen kann (soweit die lieben Kollegen die Hilfsaktion nicht stören, versteht sich!). Damit all das nun seine letzte Würze kriegt, müßt Ihr Euch bloß noch gemeine Sprengminen und normale Hindernisse vorstellen, welche den netten Plastikfiguren auf dem Schlachtfeld schwer zu schaffen ma-



chen, und schon wißt Ihr fast alles. Fast alles deshalb, weil erstens noch der vorprogrammierte Gegner für Solo-Zocker und zweitens die verständliche, aber manchmal etwas unglücklich aus dem Französischen übersetzte Anleitung zu erwähnen ist.

Nicht minder erwähnenswert ist unsere zeitlose Verlosung der Rezensionsexemplare: Genau wie gestern und morgen haben zwei von Euch auch heute wieder die Chance, eines der vorgestellten Games zu gewinnen! Um vielleicht einer dieser Glücklichen zu sein, müßt Ihr nur ein Postkärtchen mit der (richtigen) Antwort auf zumindest eine der folgenden Fragen bekritzeln: Wie heißt der berühmte SF-Autor, der sich die drei ehernen Gesetze

der Robotik ausgedacht hat? Von welchem Hersteller stammt das Computergame „Ashes of Empire“, das abgesehen vom Namen rein gar nix mit dem Brett- oder Postgame zu tun hat? Letztes Mal war nach der „Schicksalsklinge“ bzw. „Gremlin“ gefragt, und unsere nachstehende Adresse gilt immer noch. Denn mal viel Glück bei der Verlosung! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ashes of Empire

Spielmaterial: 74%

Spielregeln: 77%

Spielreiz: 80%

Besonderes: Ashes of Empire wird nur in der limitierten Auflage von 1000 Stück hergestellt. Also flotto, Herr Otto!

Schwierigkeit: Variabel (Ausbauregeln)

Preis: ca. 99,— DM

Bezug:

LUDEGA Spiele-Agentur
Bahnstr. 70
4006 Erkrath
Tel.: 0211/24 53 93
(15.00 - 18.30 Uhr)

Droids

Spielmaterial: 79%

Spielregeln: 68%

Spielreiz: 82%

Besonderes: Mal wieder viele Pappchips zum Ausdrücken — ist das etwa nix Besonderes?

Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 65,— DM

Bezug:

Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421/48 19 72

coin op

Ihr werdet es sicher bereits bemerkt haben: Die Automatenindustrie steckt in der Krise, zumindest bei uns in Deutschland. Genau wie in der letzten Ausgabe haben wir auch diesmal bloß drei neue Platinen auftreiben können — und das in acht Wochen...

Tja, Japaner müßte man halt sein: Im Lande Nippons boomt der Markt für Arcade-Maschinen ungebrochen, während die Spielhallenbesucher hierzulande ihre Münzen scheinbar lieber an Geldspielautomaten verplempern. Uns wäre das zu langweilig (und auch zu wenig lukrativ), wir haben unser Glück stattdessen an den neuen Videogames erprobt. Und siehe da, alle drei Kandidaten konnten mit prima Grafik, feinem Sound und astreinem Spieling aufwarten!



BUCKY O'HARE

• • • • •

Der erste Weg führte uns zu einem knuddeligen Science Fiction-Epos von Konami. Knuddelig weniger wegen der einfallslosen Vorgeschichte um eine Invasion finsterer Alien-Horden und den drohenden Weluntergang, als vielmehr wegen des putzigen Helden — Bucky O'Hare ist ein megastarkes Kampfkarnickel, das es mit jedem noch so bösen Bösewicht aufnehmen kann! Hier bekommt es Meister Lampe mit außerirdischen Killerkrokodilen zu tun, die auf Kreuz und quer in alle Richtungen scrollen-

den Plattformen ihr Unwesen treiben. Unterstützt von bis zu zwei Spielern (wobei Nummer zwei einen von Buckys drei

Kumpanen steuert), ballert das kämpferische Langohr auf alles, was sich bewegt. Und das ist eine ganze Menge; mal hu-schen feindliche Krötensoldaten im Eiltempo über den Screen, dann versperrt ein Amphibiengefährt den Weg, oder Flammenwerfer sind auf gerösteten Hasenbraten aus. Es gibt Sammel-Icons für Zusatzwaffen, frische Energie oder Extraleben; außerdem sorgen Geschicklichkeitsabschnitte, superschnelle Speed-Passagen sowie die teilweise sehr originellen Endgegner für Abwechslung.

Bei all der gebotenen Hektik kommt man fast nicht dazu, die ausgezeichnete Comic-Grafik gebührend zu bewundern. Hintergrundbilder und Sprites zeigen sich von der besonders bunten und schönen Seite, zwischen den Leveln gibt's darüberhinaus vorzüglich animierte Mini-Filmchen zu sehen. Zugegeben, die Musik fällt gegenüber der Optik etwas ab, die Investition einiger Märker lohnt aber dennoch. Warum sonst hätte man Bucky O'Hare bereits auf die NES-Konsole umgesetzt, wo der Hasenfuß übrigens gar keine schlechte Figur macht?!



TRUXTON II

• • • • •

Ein besonders heißes Schmankerl für Actionliebhaber ist Tooplans „Truxton“-Nachfolger. Wie schon beim (eher mäßigen) Vorgänger wird auch hier vertikal scrollendes Gelände überflogen und geballert, daß sich die Balken biegen! An abwechslungsreichen Alienhorden herrscht dabei kein Mangel, nur gut, daß zwischendurch mal ein Spezialraumer vorbeischwebt und nach Abschuß eine Extra-Kapsel freigibt. Je nachdem, welche Farbe die Ampulle beim Aufsammeln hat, variiert der Inhalt: Von



höherer Geschwindigkeit für den eigenen Gleiter über durchschlagende Zusatzraketen bis zum effektiven Zielsuchlaser ist allerhand geboten, die Waffen-Power läßt

sich durch das Aufklauben weiterer Kapseln sogar noch stufenweise hochschrauben. Recht so, denn die vielfältigen End- und Zwischengegner haben's in sich, und der Vorrat

an Smartbombs ist wie zu erwarten begrenzt.

Nach einer originellen Spielidee sucht man bei Truxton II also vergebens, dafür findet man fair ausgetüftelte Gegnerformationen, einen Schwierigkeitsgrad, der Baller-Novizen den Schweiß aus den Poren treibt, und Grafik vom Allerfeinsten. Sowohl die Hintergrund-Landschaften als auch die Sprites sind groß, bunt und abwechslungsreich gezeichnet; und so imposante Extrawaffen oder Explosionen sieht man auch nicht alle Tage. Musik und Soundeffekte gibt's ebenfalls reichlich, was will man mehr? Eigentlich nix, der Automat spielt sich einfach klasse, und damit basta.



SUPER SHANGHAI

• • • • •

Genug der Action, entspannen wir uns zum Schluß noch ein bißchen bei einer klassischen Asien-Tüftelei. Der Newcomer Hot-B hat die allseits bekannte Steinerei für die Spielhalle neu aufgelegt, was freilich auch kein ganz taufrißiger Einfall ist: Bereits vor drei Jahren stellten wir auf diesen Seiten einen Arcade-Clone von „Shanghai“ vor, al-

lerdings glänzte „Match It“ seinerzeit mit einem abgewandelten Spielprinzip. Super Shanghai unterscheidet sich vom Amiga-Original (bzw. den unzähligen Plagiaten) dagegen nur in der Aufmachung, den Rest kennt man.

Gezockt wird mit verschiedenen gemusterten (Mah-Jongg)-Steinen, die das Programm am Spielbeginn kunstvoll zu einem sogenannten Drachen aufstapelt, den es sodann unter Zeitdruck wieder abzustapeln gilt. Dazu werden identische Klötze paarweise weg-

geklickt, was aber nur funktioniert,

wenn sie offen und an zumindest zwei Seiten frei liegen. Durch das Zeitlimit spielt

sich die Automaten-Abräume bei weitem nicht so geruhsam, wie man das von der Heimversion gewohnt ist — selbst im einfachsten der drei anwählbaren Schwierigkeitsgrade, der Quest-Stufe, ist herbe Kopfarbeit angesagt!

Hier wird man thematisch ins

Reich der Mythen und Legen-

den entführt, zu erkennen an den netten Bildern von Pyramiden und Spukschlössern im Hintergrund. Die etwas anspruchsvollere Paradise-Variante will dem Spieler durch hübsche Mädchen-Porträts das Klimpergeld aus der Tasche ziehen, während wahre Profis sich im Advanced-Level an Shanghai pur versuchen. Versüßt wird das ohnehin schon süchtigmachende Gameplay durch viele hübsche Grafiken vor und während des Spiels, mehrere (teilweise sogar animierte) Steinsets und abwechslungsreiche, wenngleich nicht eben berauschende Musikstücke. Alles in allem eine der unterhaltsamsten Arten, seine Markstücke beim Fenster hinauszwerfen! (rl)



DOS
DOS

Karl und Michaela Dreyer

DOS

für
Einsteiger, Aufsteiger
und
Umsteiger

DOS

DOS

DOS

ECA

Wann fällt schonmal der Sommer- und Winterschlußverkauf auf einen Tag? Wo gibt's schonmal topexklusive Artikel in Markenqualität, die man auch wirklich gebrauchen kann - zu einem Preis, den man auch wirklich bezahlen kann? Na, hier und heute im Joker Shop!



Nr. 100000
Joker-Sammlung - Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

Nr. 300000
Horizonterweiterung II - Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
Für die gewohnten DM 7,- **pro Heft**

Nr. 200000
Spezialitäten - Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise unser neuester Streich, „Rollenspiele“. Hier findet Ihr ALLES zum Thema: über 80 Tests, Previews, Infos, News und jede Menge Tips, Tricks und Pläne!
Speziell günstig für schlappe 8,50 DM

Ihr habt mich überzeugt. Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer!

Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellecoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschnipseln? Auch keine Affaire, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) - und ab damit!

ABER: Bei Vorauskasse sind 5,-DM für's Porto zu addieren. Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei.

Ich bezahle per Nachnahme per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). **WICHTIG:** DM 5,- für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 9/90, <input type="checkbox"/> 10/91, <input type="checkbox"/> 11/91, <input type="checkbox"/> 12/91,
		<input type="checkbox"/> 1/92, <input type="checkbox"/> 2/92, <input type="checkbox"/> 3/92, <input type="checkbox"/> 4/92, <input type="checkbox"/> 5/92, <input type="checkbox"/> 7/92, <input type="checkbox"/> 9/92
200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele
300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91, <input type="checkbox"/> 1/92, <input type="checkbox"/> 3/92
		<input type="checkbox"/> 4/92, <input type="checkbox"/> 5/92
90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S, <input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL
90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL, <input type="checkbox"/> XXL
90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz
90004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
90005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
90006	Dos-Buch	<input type="checkbox"/> Stück
90007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTR.67
8013 HAAR

3 JAHRE
AMIGA
JOKER
DIE
GEBURTSTAGS-
AUSGABE
ERSCHEINT AM
30. OKTOBER!



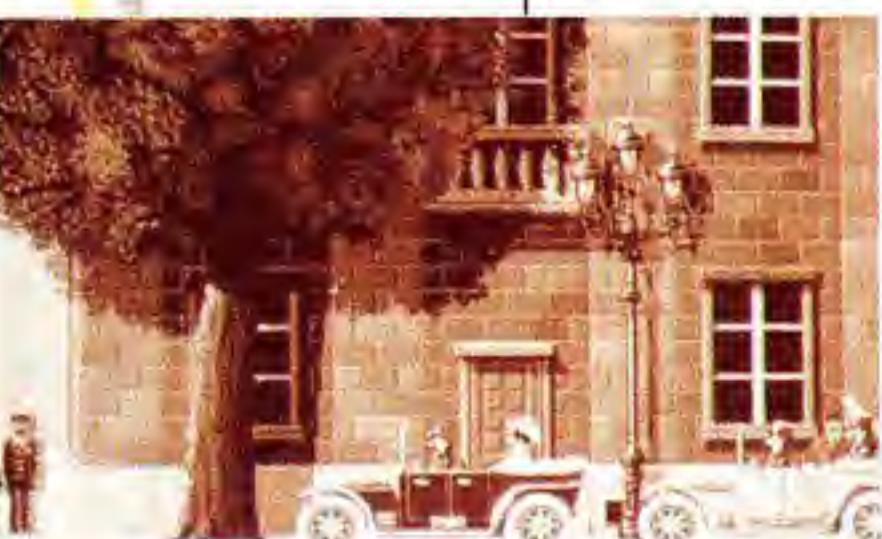
INDIANA JONES III

Jawollo, wir feiern Jubiläum: Die Feierei beginnt bei noch knackigeren Spieldaten (geht das überhaupt?), noch aktuelleren Previews (gibt's nicht!), noch tolleren Preisausschreiben (ehrlich?!), noch informativeren Specials (unglaublich!) und hört bei noch hilfreicheren Tips, Tricks und Lösungen (Waaahnsinn!) noch lange nicht auf...



GUNSHIP 2000 sowie... mit etwas Glück... wenn alles klappt... tatsächlich und wirklich die Umsetzung von INDIANA JONES IV!!!

Und als ob das noch nicht feierlich genug wäre, verrät Euch das nächste Heft ALLES ÜBER DFÜ, bringt sämtliche MESSE-NEWS AUS LONDON, wieder mal eine DEMO GALERIE und einen hochinteressanten Bericht über DIE ZUKUNFT DES AMIGAS. Also, feiert Ihr mit? Die Party steigt ab 30. Oktober am Kiosk, für Abonnenten natürlich schon ein paar Tage eher. Ach, Ihr habt kein Abo? Und Ihr wollt auch keine Geschenke-Prämie? Doch?? Dann aber marsch zurück auf Seite 27...!



Inserentenverzeichnis

ABC Soft	86,87
AHS	26
Ami Shows	51
Attic	127
Bachler	21
Berry	69
Bits & Bytes	111
Blue Byte	17
CPS Heidak	60,61
Data & Electronics	69,93
Dif Games	90
Esser	65
FDS	83
Funny-Software	37,38,39
Galaxy	112
Gremlin	2
Groß Electronic	113
Hamo	23
Handel mit neuen Medien	111
BSVL	47
ICP	25
Joker Verlag	27,53,73,75,99
Joysoft	79
Junker	90
Karosoft	84
Magic Line	44
Maxim	44
Megasoft	64
Millenium	11
Müller Computersoftware	80,81
Neurath	128
Okay Soft	90
Origin	15
Pfister	24
Quicksoft	95
Royal Soft	29
Rushware	2,15,17,29
SCS	72
Skyline	33
Soft & Sound	19
Soft Concept	6
Softgold	29
Softpower	114
Software 2000	31
Software Center	63
Software Maniacs	85
UBI Soft	75
United Software	11,75
Wial Versand	107
World of Wonders	22

Poster: Joker Verlag
Der Abo-Auflage liegt ein Prospekt der Firma Interest Verlag bei; einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt der Firma Westfalia Technica bei — wir bitten um freundliche Beachtung.

Bezugsquellen

AHS Laden & Versand: Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Frank Heidak Bürgerstr. 8-10 5000 Köln 1 Tel.: 0221/256983	Karo Soft Postfach 404 4010 Hilden Tel.: 02103/42088	Skyline St. Pöltener Straße 28 7000 Stuttgart Tel.: 0711/812736
Bachler Computersoftware Blücherstr. 24 Postfach 1113 4290 Bacholt Tel.: 02871/183088	Funny-Software Stuttgarter Str. 99 7000 Stuttgart-Feuerbach Tel.: 0711/8568534	Kingsoft Grüner Weg 29 5100 Aachen Tel.: 0241/152051	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bonmin Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Galaxy Plinganserstr. 26 8000 München 70 Tel.: 089/7605151	Leisuresoft Robert-Bosch-Str. 1 4703 Bönen Tel.: 02383/690	Wial Versand Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
DIF Game Verlag Kampstr. 34 4650 Gelsenkirchen 2 Tel.: 0209/586822	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/4301047	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaiserslautern Tel.: 02131/6070	World of Wonders Marktplatz 39 6231 Schwalbach Tel.: 06196/84747

Das Schwarze Auge®

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHR!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



Die Schicksalsklinge wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entfliehen! Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt - tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und entdecken Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegenster Abenteurer!

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALKLINGE



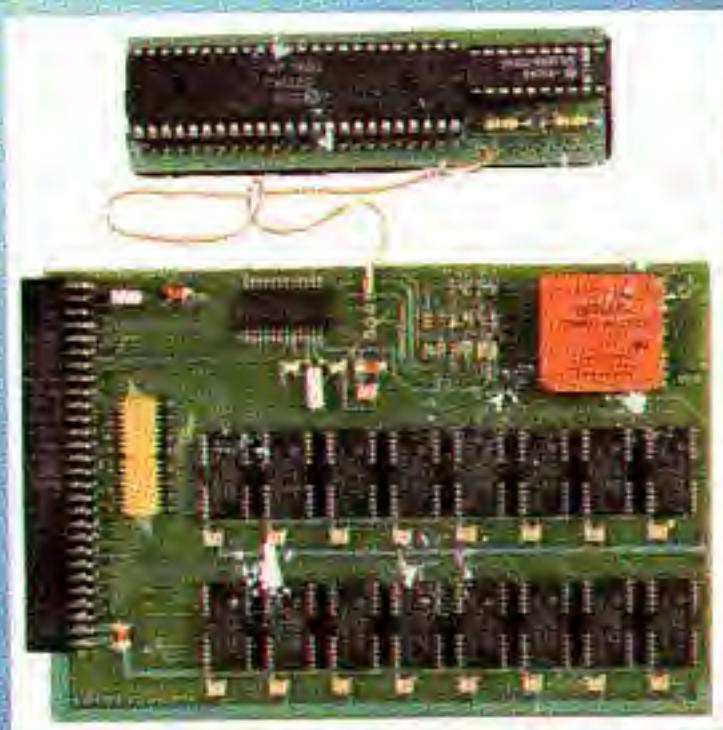
ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...
...on your
Amiga, IBM PC and
Atari ST

Speichererweiterungen ab 49,- DM

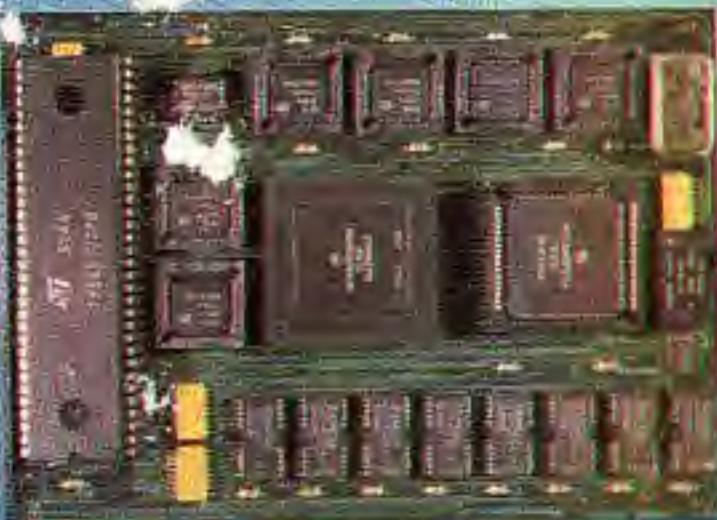


2.0 MB ohne Uhr für A500	222,-
2.0 MB mit Uhr für A500	242,-
2.0 MB für A2000	248,-
1.0 MB für A500 plus	99,-
512 KB ohne Uhr für A500	49,-
512 KB mit Uhr für A500	69,-
2.0 MB A590	199,-

68020 - Power ab 399,-

Coprozessoren

68882-16	148,-	68882-33	248,-
68882-20	178,-	68882-50	348,-
68882-25	198,-		



Turbosystem 1	68020 ohne RAM	399,-
Turbosystem 2	68020 mit 1 MB RAM (32 Bit)	499,-
Turbosystem 3	68020 mit 4 MB RAM (32 Bit)	699,-

Kickstartumschaltplatine



29,- DM

Kickstart 1.3	69,-
Kickstart 2.0	98,-

Laufwerke

3,5" extern	148,-
3,5" intern für A500	138,-
3,5" intern für A2000	128,-

Festplatten

40 MB für A500	598,-
60 MB für A500	748,-

UNHD

Udo Neuroth
Hardware Design

Essener Str. 4 Tel. (0 20 41) 2 04 24
4250 Bottrop Fax (0 20 41) 2 57 36

Händleranfragen erwünscht!



